



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Percepción de conflictos interparentales y adicción a los  
videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de  
Lurigancho, Lima, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Psicología

**AUTORA:**

Campos Eusebio, Cintya (ORCID: 0000-0002-8567-0147)

**ASESOR:**

Dr. Candela Ayllón, Víctor Eduardo (ORCID: 0000-0003-0798-1115)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

LIMA - PERÚ

2020

## Dedicatoria

A mis padres, Nelly Eusebio Rosales y Ciro Campos Vásquez, por ser mi fortaleza y mayor ejemplo de perseverancia.

A mis hermanos Ciro, Shantal y Andreshka, por su amor incondicional y por ser mi inspiración.

A Alice, porque siempre vivirá en mi corazón.

## Agradecimiento

A mi familia, por comprender mi ausencia y apoyarme en todo momento.

A mis docentes y asesores por sus enseñanzas.

A mis amistades, por acompañarme en este proceso de aprendizaje.

A la directora, docentes, padres y adolescentes que fueron parte de este estudio.

## Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
<b>I INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>II MARCO TEÓRICO</b>	<b>4</b>
<b>III METODOLOGÍA</b>	<b>11</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación	11
3.2 Variables y operacionalización	11
3.3 Población, muestra y muestreo, unidad de análisis	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5 Procedimientos	17
3.6 Método de análisis de datos	18
3.7 Aspectos éticos	18
<b>IV RESULTADOS</b>	<b>20</b>
<b>V DISCUSIÓN</b>	<b>28</b>
<b>VI CONCLUSIONES</b>	<b>34</b>
<b>VII RECOMENDACIONES</b>	<b>35</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS</b>	

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Prueba de normalidad de Shapiro- Wilk para ambas variables	20
Tabla 2. Correlación entre percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos	21
Tabla 3. Correlación entre percepción de conflictos interparentales con las dimensiones de adicción a los videojuegos	22
Tabla 4. Correlación entre adicción a los videojuegos con las dimensiones de percepción de conflictos interparentales	23
Tabla 5. Niveles de conflictos interparentales de manera general y por dimensiones	24
Tabla 6. Niveles de adicción a los videojuegos de manera general y por dimensiones	25
Tabla 7. Comparación entre la percepción de los conflictos de manera general según sexo y edad	26
Tabla 8. Comparación entre la adicción a los videojuegos de manera general según sexo y edad	27
Tabla 9. Evidencias de validez de contenido por la V de Aiken CPIC-36	64
Tabla 10. Evidencias cualitativas de validez de contenido CPIC-36	65
Tabla 11. Evidencias de validez de contenido por la V de Aiken HAMM-1ST	67
Tabla 12. Evidencias cualitativas de validez de contenido HAMM-1ST	68
Tabla 13. Análisis descriptivo de ítems de la escala CPIC-36	70
Tabla 14. Análisis descriptivo de ítems de la escala HAMM-1ST	72
Tabla 15. Análisis de fiabilidad de la escala CPIC-36 de manera general y por dimensiones	74
Tabla 16. Análisis de fiabilidad de la escala HAMM-1ST de manera general y por dimensiones	74
Tabla 17. Análisis de validez de constructo mediante la correlación ítem – test de la escala CPIC-36	75
Tabla 18. Análisis de validez de constructo mediante la correlación ítem – test de la escala HAMM-1ST	76

## Resumen

Este estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la percepción de conflictos interparentales y la adicción a los videojuegos. La muestra estuvo conformada por 87 adolescentes de ambos sexos del distrito de San Juan de Lurigancho con edades que oscilaron entre los 12 a 16 años. El estudio fue de tipo correlacional, de diseño no experimental y de corte transversal. Los instrumentos empleados fueron la escala de Conflictos Interparentales desde la Perspectiva de los Hijos versión española reducida (CPIC-VER) y la escala de adicción a los videojuegos (HAMM-1ST). Los principales resultados demuestran que existe correlación directa y estadísticamente significativa ( $\rho = .330^{**}$ ;  $p < .01$ ) entre ambas variables. Del mismo modo se encontró una alta percepción de conflictos interparentales representado por el 67.8% de los adolescentes, así como una alta tendencia hacia la adicción a los videojuegos representada con el 41.4% de los mismos. Concluyendo de este modo, que cuanto mayor es la exposición a los conflictos interparentales, mayor será el riesgo para hacer de los videojuegos, una adicción.

**Palabras clave:** percepción de conflictos interparentales, adicción a los videojuegos, adolescentes.

## **Abstract**

This study aimed to determine the relationship between the perception of inter-parental conflicts and video game addiction. The sample consisted of 87 adolescents of both sexes from the San Juan de Lurigancho district with ages ranging from 12 to 16 years. The study was of a correlational type, non-experimental design and cross-sectional. The instruments used were the Children's Perception of Interparental Conflict Scales (CPIC-36; Spanish version of Iraugi et al., 2008) and the scale of addiction to video games (HAMM-1ST; Mendoza, 2013). The main results show that there is a direct and significant correlation ( $\rho = .330^{**}$ ;  $p < .01$ ) between both variables. In the same way, a high perception of interparental conflicts was found represented by 67.8% of adolescents, as well as a high tendency towards video game addiction represented by 41.4% of them. Concluding in this way, that the greater the exposure to interparental conflicts, the greater the risk of making video games an addiction.

Key words: perception of interparental conflict, addiction to video games, adolescents.

## **I. INTRODUCCIÓN**

La familia viene a ser el medio principal en el que se forma y desarrolla la persona, siendo este considerado el contexto más adecuado para cubrir tanto las necesidades evolutivas como educativas de los hijos (Lorence, Hidalgo, Menéndez y Sánchez, 2009, p 503). Sin embargo no todas las familias asumen un rol educativo, por lo contrario ponen en riesgo y amenazan el desarrollo de los miembros del hogar (López, Martín, Cabrera y Maiquez, 2009). Así mismo, en nuestro contexto se puede observar que en la gran mayoría de hogares predominan los conflictos, respecto a lo mencionado según el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2019), hubo un reporte de 14,491 casos de violencia familiar a nivel nacional, de ello el 32% se presentó en Lima y por grupo de edad, se presentaron 1,874 casos de violencia psicológica en adolescentes, quienes son los más afectados, dado que en esta etapa perciben con mayor importancia todo lo que sucede a su alrededor y sobretodo en su hogar. Esta etapa comienza desde los 10 años y termina a los 19 según lo referido por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), manifestándose a través de cambios, a nivel físico, social y psicológico, la cual resalta por la búsqueda de su identidad y sentido de pertenencia. Ornela, Álvarez, Vásquez y Moreno (2017), explican que, si los conflictos interparentales se resuelven, van a constituir una fuente de aprendizaje positiva para los adolescentes, por el contrario si estos persisten tendrán un mayor efecto negativo y este puede incidir en problemáticas mayores, como el caso de las adicciones (p. 144). Por ende, los adolescentes que se encuentren expuestos en mayor medida a estos conflictos sin una solución de por medio, van a tener más riesgos de presentar consecuencias negativas.

De acuerdo con lo anterior, el ex director Martín Nizama del Instituto Nacional de Salud Mental (INSM, 2015), manifiesta que algunas de las causas que vuelven más vulnerables al menor son las familias disfuncionales, padres conflictivos y abandono por parte de los progenitores. Por consiguiente, el adolescente en su intento de desconectarse y escapar de la soledad, de los conflictos, e incluso de sí mismo, se ve atraído y por consiguiente atrapado por la realidad virtual de los videojuegos (Kwon, Chung y Lee, 2011).



A nivel internacional, Liber, C. (2020), en EE.UU la compañía Valve en el transcurso de los primeros meses generó uno de los mayores récords en base a la concurrencia de usuarios que ingresan a la más grande plataforma de videojuegos “Steam”, asegurando que se observó más de 20 millones de estos jugando al mismo tiempo. De igual modo, a nivel nacional el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (INEI, 2019), reportó que los adolescentes son los que usan el internet con mayor frecuencia para conectarse a actividades de entretenimiento tales como videojuegos con un 87.6%, además esto se ve con mayor incidencia en Lima metropolitana con un 92.9% y según el sexo, se registró con más frecuencia en los hombres con un 89.3%.

Frente a esta realidad, son varios los factores que conllevan a que el adolescente opte por inducirse en un medio virtual, sin embargo siendo la familia el principal medio de socialización (Valladares, 2008), el no contar con ellos puede conllevar a que los adolescentes tiendan a buscar relaciones en línea más cómodas o menos conflictivas, desvinculándose de los problemas que puedan suscitarse dentro del hogar (King y Delfabbro, 2016). Por tal motivo, los familiares son un factor importante e influyente en el inicio y sostenimiento de conductas adictivas (Blanco, Rodríguez y Martos, 2016).

De acuerdo con lo anterior, fue de gran relevancia plantearse la siguiente interrogante, ¿Cuál es la relación entre los conflictos interparentales y la adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020?

En este sentido, se mencionarán los criterios que se tuvieron en cuenta para la justificación de este estudio; en primer lugar, el estudio presenta implicancia práctica, puesto que lo encontrado ayudará a generar la toma de medidas y de acciones correspondientes frente a esta problemática, así como la aplicación de programas de prevención del uso excesivo de los videojuegos y de la paternidad responsable dirigidos a la población adolescente y a los padres de familia. De esta forma, adquiere relevancia social, debido a que el estudio se enfoca en una población vulnerable, con alto riesgo de conllevar problemas en su salud mental. Seguidamente, a nivel metodológico los instrumentos empleados la escala CPIC36 y HAMM-1ST han sido revisados para poder ser aplicados en estudios posteriores. No obstante, es necesario mencionar que son limitados los estudios a nivel nacional, en los que relacionen a las variables estudiadas, por esta razón

adopta valor teórico, ya que los antecedentes encontrados y las teorías investigadas, servirán como referencia para otros estudios similares.

Es así que, se formuló el siguiente objetivo general: determinar la relación, a modo de correlación, entre percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020. En cuanto a los objetivos específicos, se formularon los siguientes: a) determinar la relación, a modo de correlación, entre percepción de conflictos interparentales con las dimensiones de adicción a los videojuegos expresadas en focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída; también, b) determinar la relación, a modo de correlación, entre adicción a los videojuegos con las dimensiones de percepción de conflictos interparentales expresadas en propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad; c) describir la percepción de conflictos interparentales de manera general y por dimensiones; d) describir la adicción a los videojuegos de manera general y por dimensiones; e) comparar la percepción de los conflictos de manera general según sexo y edad, y f) comparar la adicción a los videojuegos de manera general según sexo y edad.

Por consiguiente, se planteó la hipótesis general: percepción de conflictos interparentales se relaciona de forma directa y significativa con la adicción a los videojuegos en los adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020. Así como, las hipótesis específicas, percepción de conflictos interparentales de manera general se relaciona de forma directa y significativa con las dimensiones de adicción a los videojuegos tales como focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída y como segunda hipótesis tenemos, adicción a los videojuegos de manera general se relaciona de forma directa y significativa con las dimensiones de percepción de los conflictos interparentales tales como propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad.

## II. MARCO TEÓRICO

En relación a la problemática expuesta, se detallarán estudios revisados a nivel internacional. Mengyun, Quan, y Ning (2021), en China estudiaron sobre la relación entre el conflicto parental y el uso problemático de las redes sociales, participaron 688 adolescentes de 13 años de edad, fue un estudio de tipo cuantitativo correlacional descriptivo donde se obtuvieron como resultados que ambas variables se relacionaron significativamente, concluyendo que el conflicto interparental influye en el uso problemático de las redes sociales.

Torres, Griffiths, Carbonell y Oberst (2018), en España, realizaron una investigación con el objetivo de aportar características relevantes para futuros tratamientos por trastorno de Internet Gaming Disorder (IGD), contaron con la participación de 31 adolescentes varones con diagnósticos de este trastorno, se les aplicó pruebas que medían el IGD, rasgos de personalidad, sintomatología, inteligencia familiar y características del entorno familiar. Los resultados mostraron que los adolescentes dedicaban horas considerables al juego durante la semana, así como una alta presencia de eventos vitales estresantes en la mayoría de ellos asociados al entorno familiar.

Ornelas, Álvarez, Vásquez y Moreno (2017), llevaron a cabo una investigación en México, donde pretendieron describir la percepción de los adolescentes frente a los conflictos familiares, para ello los participantes fueron un total de 172 adolescentes y su edad osciló entre 11 y 14 años. Fue de tipo cuantitativo transversal descriptivo, donde se obtuvo como resultado que el 70.6% de los participantes asegura que sus padres encuentran una solución después de discutir, concluyendo que si el conflicto se resuelve adecuadamente, habrá una percepción asertiva con respecto al conflicto familiar por parte del adolescente, no obstante, de no ser así, el adolescente podría desarrollar conductas adictivas.

Bonnaire y Phan (2017). En Francia, realizaron un estudio con el objetivo de hallar la relación entre el funcionamiento familiar y el desorden de juego por internet en adolescentes, así como las diferencias de género, para ello

participaron 434 adolescentes entre hombres y mujeres con edad de 13 a 14 años, donde obtuvieron como resultado que mientras exista mayor conflicto familiar, mayor será el desorden de juego por internet. Así como también encontraron que esto se observaba con mayor prevalencia en los hombres que en las mujeres con una diferencia muy significativa. Concluyendo que ambas variables guardan una relación directa y muy significativa.

Oliva, Romero, Antolín y Parra (2016), realizaron una investigación en España sobre los conflictos interparentales y problemas interiorizados en adolescentes, con el fin de analizar la relación entre ambos. Los adolescentes que conformaron la muestra fueron 2,389 y con edades entre 12 a 17 años. Fue de tipo transversal correlacional y se hizo uso de la escala de conflicto interparental (CPIC-36 abreviada) de Iraugi et al., y la escala incluida youth self-report de Achenbach. En cuanto a los resultados, encontraron una relación directa y significativa ( $p < 0.05$ ) en ambas variables, puesto que la hostilidad en los padres puede ocasionar que sus hijos demuestren un afecto escaso y que por lo general, los hijos usen técnicas de chantaje emocional o inducción de culpa.

Dentro del ámbito nacional, Sánchez (2019), desarrolló un estudio en Lima, que tuvo como objetivo relacionar las variables conflictos interparentales y la adicción al internet, participaron 334 adolescentes del distrito de San Martín, con edades que oscilan entre los 12 hasta los 16 años, el estudio fue correlacional, básico, de corte transversal y de nivel descriptivo. Obtuvo como resultado que la correlación fue directa y significativa entre ambas variables ( $p < 0.05$ ), es decir que mientras mayor percepción haya del conflicto interparental, mayor será la probabilidad de desarrollar una adicción al internet por parte del adolescente.

Barrios y Pérez (2018), llevaron a cabo un estudio en Arequipa, con el fin de conocer cómo se relaciona el clima social familiar y la adicción a los videojuegos, este estudio fue de tipo transversal, descriptivo – correlacional. Los principales resultados indicaron que, el 37.8% de adolescentes mostraron indicadores en relación a la adicción a los videojuegos y el 58% siente mucha satisfacción al dominar el videojuego, sin embargo no encontraron relación entre ambas

variables. Concluyendo que no existe relación significativa entre las variables de estudio.

Además, Soller (2018), en su estudio efectuado en Lima, buscó determinar la relación entre la percepción de conflictos interparentales y el abuso de las redes sociales. Para ello, participaron 315 adolescentes del distrito de Puente Piedra, los cuales tenían entre 14 a 17 años de edad, fue un estudio correlacional, transversal. Los resultados indicaron que el 72.4% de los adolescentes hacían un uso normal de las redes sociales y que los hombres representaban el mayor uso con el 77.3%. Además el 21.9% de los adolescentes percibieron el conflicto interparental en un nivel alto, no encontrando diferencias estadísticamente significativas con respecto al sexo. No obstante, no se evidenció relación entre ambas variables, concluyendo que estas no guardan relación ( $p>0.05$ ).

Manrique et al. (2018), elaboraron un estudio en Huánuco sobre el conflicto interparental y las conductas sexuales de riesgo, con el propósito de identificar si estas variables se encuentran relacionadas, para ello fueron participes 133 adolescentes con edades que fluctúan entre los 14 hasta los 20 años e hicieron empleo de la escala CPIC-36 y el cuestionario sobre conductas sexuales de riesgo, encontrando que existe un nivel medio de percepción de conflictos interparentales y en cuanto al sexo se mostró en un mayor porcentaje en mujeres con el 51.88%.

Díaz (2016), efectuó una investigación en Arequipa con el objetivo de relacionar la adicción a los juegos en línea y el funcionamiento familiar, participaron 280 adolescentes con edades entre 16 a 19 años, fue de tipo observacional, prospectivo y transversal. Se obtuvo como resultado que el 42.24% de adolescentes se encontraban dentro del grupo de adictos a los juegos en línea. Del mismo modo, respecto a la variable funcionamiento familiar, el 22.98% presentó disfunción familiar moderada y el 16.15% disfunción severa. Se concluyó que, cuanto mayor sea el grado de disfunción familiar (moderado y severo), mayor también será la frecuencia de adicción a los videojuegos en línea.

Frente a estas consideraciones, se presentarán aspectos teóricos de las variables con el fin de poder respaldar esta investigación. Forehand y McCombs (1988), basan las primeras teorías en el porqué del aumento inexorable de los divorcios, en las causas de este y las consecuencias graves que se produce en los niños. Un área que proponen como relevante son los conflictos de pareja, que a pesar de ser severos, no terminan en divorcio. Smetana (1989) refirió que la percepción del conflicto entre los hijos y padres, incide en el aspecto neurálgico, lo cual quiere decir que dentro de los conflictos se ven involucrados los puntos de vista de la madre, padre e hijo.

Grych y Fincham (1990), después de haber estudiado las variables percepción de conflictos interparentales y la adaptación de los hijos, plantearon el modelo cognitivo contextual desde el cual asocian ambas variables, y bajo este modelo explican cómo se suele dar el afrontamiento en los hijos cuando perciben el conflicto entre sus padres. En este mismo sentido, el impacto que se produce a raíz de los conflictos interparentales en los hijos, no son directos, si no que van a depender de como este sea expresado y de cómo sea interpretado por los hijos (Grych, Harold y Miles, 2003). Así mismo, describen la manera en como los hijos afrontan los conflictos interparentales a través de dos procesos, el primario y el secundario. En el primario, el menor es consciente y percibe el peligro de forma amenazante, lo que lo conlleva a presentar un alto nivel de estrés. Este proceso hace referencia a las características del conflicto y el medio en el cual se da. Por otro lado son cuatro las características del conflicto; la frecuencia, contenido, intensidad y resolución del mismo, esto quiere decir que cuando el conflicto mantiene todas estas características, tendrá mayores efectos negativos en los hijos y en consecuencia, la experiencia que el hijo tenga a cerca los aspectos negativos va a conllevar a un mayor efecto negativo conforme se vaya desarrollando. En cuanto al proceso secundario, este recae en que el hijo va a intentar comprender las causas del conflicto y aludirse la culpa, este modelo muestra que aquellos hijos que perciban el conflicto como una amenaza o no se sientan en la capacidad de poder afrontarlo de manera efectiva, van a experimentar ansiedad y desprotección cuando se dé el conflicto. Del mismo modo, aluden dos tipos de contextos en los que se producen los conflictos, el próximo y el distal, el próximo se refiere a los pensamientos y sentimientos antes

de percibir el conflicto y el distante son las experiencias previas que se obtiene del clima emocional familiar, tales como los hechos del pasado en su infancia.

De todo lo anterior, este modelo explica de que a mayor frecuencia de los conflictos, con altos grados de hostilidad, mayor será la percepción amenazante y la auto-culpa que se genere en los hijos. Así mismo, las valoraciones que influyen en el impacto en el que perciben el conflicto los hijos son atribuciones causales, culpabilización, amenaza percibida y eficacia del afrontamiento. En otras palabras, si los hijos perciben el conflicto como algo normal, probablemente van a ser más propensos a desarrollar sentimientos de ansiedad, ira, tristeza y desesperanza. Del mismo modo, si se atribuyen la culpa de los conflictos van a tener un alto grado de culpa y tensión, lo que va a conllevar a que intenten involucrarse en el conflicto, esto sucederá dependiendo de cómo sea percibida la amenaza. Por otro lado, la teoría de la seguridad emocional postulada por Davies y Cummings (1998), nos indica que el percibir el contexto familiar tanto como la relación con los padres de manera segura, es una necesidad para los hijos.

En base a la segunda variable de adicción a los videojuegos, existen varios autores quienes se pronuncian al respecto, Washton (1991) propuso un modelo de adicción e indicó las etapas del proceso, las cuales fueron, enamoramiento, luna de miel, traición, ruina y aprisionamiento. Así mismo, Seguel (1994), acuñó al proceso de adicción en relación al uso, abuso y dependencia, en lo concerniente al uso, implicaba la ingesta de alguna sustancia química que no iba a producir consecuencias en el individuo. Del mismo modo, Mendoza (2013), refirió que el uso de los videojuegos se refiere a la conducta que la persona realiza y que esta no implicaría algún malestar. En cuanto al abuso, se suele dar cada vez que el uso es de forma reiterativa a pesar de conocer las consecuencias negativas, y la dependencia se da con el uso desmedido de una sustancia, o la ejecución de esta, la cual recae en consecuencias negativas de gran importancia a largo plazo. Por otro lado, Valleur y Matysiak (2003), definen la palabra “adicto”, al sujeto que se encuentra orientado en torno a la búsqueda de nuevas sensaciones o efectos en su organismo. Así mismo consideraron dos premisas para definir la adicción, la primera era tener dificultad para abandonar

el estímulo, o bien no dejar de realizar una conducta y como segunda premisa, que este estímulo se convierta en el centro de su atención, es decir que nada le importe más que este estímulo, o juego. Lemmens, Valkenburg y Peter (2011), definen que la adicción es la incapacidad persistente de no poder dominar el hábito del juego excesivo a pesar de los riesgos asociados. En cuanto a los síntomas de la adicción, Echeburúa (1999) señaló tres síntomas elementales con respecto a la adicción a los videojuegos; la incapacidad de control e impotencia, dependencia psicológica y efectos dañinos graves en diferentes ámbitos de la vida del individuo.

En este mismo sentido, el modelo biopsicosocial de Griffiths (2009), menciona seis criterios para definir la adicción a los videojuegos, entre ellos se encuentran; la focalización, que se refiere a cuando el jugar videojuegos se convierte en lo más importante en la vida del individuo hasta el punto de llegar a dominar sus pensamientos, sentimientos y conductas; modificación del estado de ánimo, hace referencia a aquello que probablemente le llaman “escape” y que se refiere a las consecuencias subjetivas que actúa como estrategia de afrontamiento; la tolerancia, se refiere al aumento de las horas de juego, la intensificación de estas para obtener mayor satisfacción; y en cuanto a los síntomas de abstinencia, son los efectos desagradables que tienden a ocurrir cuando la actividad se ve interrumpida o reducida; por otro lado, conflicto se refiere a los problemas que se dan en la vida personal del individuo y que pueden ser a nivel laboral, académico, social, u otros, puesto que se ven interrumpidas sus actividades por dedicarle gran parte de su tiempo a los videojuegos; por último, recaída, haciendo referencia la tendencia de repetir patrones de uso excesivo de los videojuegos.

Para concluir, Ornelas, Álvarez, Vázquez y Moreno (2017), asocian a ambas variables, ya que aluden que los adolescentes que se ven involucrados constantemente en los conflictos interparentales, van a presentar conductas de riesgo que son propias de su edad o etapa. Dentro de estas conductas, está la “adopción a adicciones”, puesto que los adolescentes la ven como un escape a los problemas que perciben en su hogar, por ello al detectar una situación



amenazante, buscan desvinculase como medio de protección. (Grych, Harold y Miles, 2003), sostienen esta teoría, mediante el proceso de afrontamiento explicado en líneas anteriores, dado que la respuesta del adolescente se basará en la frecuencia, intensidad, contenido y resolución del mismo.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### Tipo de investigación

Fue de tipo aplicada, puesto que se tomaron como referencia las teorías e información previa sobre el tema en búsqueda de respuestas o soluciones (Pérez, 2017, p.5).

##### Diseño de investigación

Por otro lado, se ajustó al diseño no experimental, debido a que no hubo manipulación deliberada de las variables, ya que se observaron en su estado natural para luego ser analizadas; a su vez, fue de nivel correlacional y corte transversal, puesto que se recogió la información en un momento preciso (Hernández y Mendoza, 2018, p 7).

#### **3.2. Variables y operacionalización**

##### Variable 1: Percepción de los conflictos interparentales

##### Definición conceptual:

Grych, Seid y Fincham (1992) la definen como “las vivencias que perciben los hijos respecto a las discrepancias múltiples dadas entre sus figuras parentales” (p.11).

##### Definición operacional:

Esta variable se evalúa a través de la escala abreviada CPIC-36 de (Iraugi, et al. 2008), la cual comprende tres dimensiones con 36 ítems, de los cuales los ítems 1, 9, 15, 21 y 28 son inversos, y los puntajes para su calificación son los siguientes, de 0-11 se considera una percepción baja del conflicto, de 12-29 percepción media y de 30 a más se considera percepción alta de conflicto.

Dimensiones:

Propiedades del conflicto, amenazas y autoculpabilidad.

Escala de medición:

Ordinal

Variable 2: Adicción a los videojuegos

Definición conceptual:

Mendoza (2013), define la adicción a los videojuegos como una conducta obsesiva compulsiva en la cual ocurre un deterioro del esquema cognitivo, que incide en la conducta del individuo y modifica al estímulo reforzador (videojuego), en una necesidad básica para el sujeto y todo ello acompañado de un desequilibrio emocional, fisiológico y social.

Definición operacional:

En cuanto a los puntajes para su calificación son de 1 -74, uso; de 75 – 94 abuso y dependencia de 95 - 99.

Dimensiones: focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.

Escala de medición:

Ordinal

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Población:

Estuvo constituida por 17,606 adolescentes, con edades que oscilaron entre los 12 hasta los 16 años del distrito de San Juan de Lurigancho de acuerdo al censo nacional (INEI, 2017). Además, la población es el conjunto de casos caracterizados por ser definidos, accesibles y limitados, que van a constituir de referencia para la muestra de estudio, cumpliendo con criterios establecidos (Arias, Villasís y Miranda, 2016).

### Criterios de inclusión

- Adolescentes que residan en el distrito del estudio.
- Adolescentes con edades entre los 12 a 16 años que jueguen videojuegos.
- Adolescentes que hayan vivido o vivan con ambos padres.
- Adolescentes que hayan aceptado participar mediante el asentimiento informado, y del mismo modo, sus padres hayan brindado su autorización.
- Adolescentes que hagan uso de los videojuegos.

### Criterios de exclusión

- Adolescentes que no residan en el distrito de San Juan de Lurigancho.
- Adolescentes que no hayan vivido nunca con alguno de sus padres.
- Cuestionarios llenados de manera inadecuada.

### Muestra

Hernández y Mendoza (2018), refieren que es una parte representativa de la población total de la que se recogerán los datos (p. 196). Así mismo, con el fin de obtener la muestra, se realizó un proceso óptimo y aceptable, el cual consta en la aceptación de un error bilateral de 5% y una potencia de 80% nivel promedio (Hunt, 2015 y García et al., 2013). Para ello, existen tres criterios para analizar la potencia estadística, el tamaño de la muestra, nivel de error, así como el tamaño del efecto (Cárdenas y Arancibia, 2014; Frankz et al., 2007; Quezada, 2007). Por esta razón, se tuvo que emplear una correlación bivariada, teniendo en cuenta un nivel de significancia de .05 y la potencia estadística de .80, por lo que se utilizó el programa G\*Power (versión 3.1.9.4), a su vez, un valor correlacional de .296 ( $p < .05$ ), el cual fue tomado como referencia de un estudio previo (Sánchez, 2019) obteniendo como muestra mínima 87 sujetos.

### Muestreo

Se usó el método no probabilístico por conveniencia, puesto que se tomó en cuenta las particularidades del estudio para la elección de los sujetos (Hernández y Mendoza, 2018). Así mismo, Espinoza (2016), refiere que, es una técnica de selección de elementos representativos de la muestra.

#### Unidad de análisis

En efecto, fueron los adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho que cumplieron con los criterios de inclusión y formaron parte de la investigación.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### Técnicas

Se usó la encuesta, que según López y Facheli (2015), consideran a esta una técnica para recopilar datos de tipo cuantitativos, a través del planteamiento de interrogantes dirigidas a los individuos que conforman parte de la muestra.

#### Instrumentos

El instrumento que se empleó fue el cuestionario, el cual es un conjunto de preguntas dirigidas para evaluar algo en común, y del mismo modo este debe mostrar congruencia en relación a lo que se pretende investigar (López y Facheli, 2015)

La ficha sociodemográfica, proporcionó los datos personales de los sujetos, tales como la edad, el sexo, lugar en el que vive y con quienes vive en casa.

#### Ficha técnica N°1

Nombre	: Escala de conflicto interparental desde la perspectiva de los hijos versión española reducida CPIC – 36.
Autores	: Grych, Seid y Fincham (adaptada por Iraugi, et al. 2008).
Procedencia	: Estados Unidos.
Año	: 1992.
Administración	: Individual y colectiva.
Tiempo aplicación	: 10 minutos.
Número de ítems	: 36.
Aplicación	: 12 años en adelante.

#### Reseña histórica

La escala original de Estados Unidos fue creada en 1992, principalmente contaba con 49 ítems creados según el modelo cognitivo contextual, donde los hijos son los que evalúan como perciben las situaciones conflictivas entre los padres. En el 2008, Iraugi et al, realiza una adaptación española de esta prueba,

donde reduce los reactivos a 36, con la finalidad de reducir el tiempo de aplicación para fines clínicos, donde 5 ítems son inversos.

#### Consigna de aplicación

Los sujetos responderán ítems con alternativas de tipo Likert, para lo cual tendrán un tiempo aproximado de 10 minutos donde deberán responder según su propia vivencia a los enunciados presentados.

#### Calificación e interpretación del instrumento

Previamente al análisis, los ítems inversos se deben invertir (1.9.15.21.28), de tal modo que el puntaje total se obtenga mediante la suma total de todos los reactivos.

#### Propiedades psicométricas originales del instrumento

Esta escala originaria de Estados Unidos, fue llevada a la práctica por Grych, Seid y Fincham (1992), aplicando el estudio en dos muestras representativas de 222 y 144 niños y niñas con edades entre 9 y 12 años. Obtuvo un valor de consistencia interna aceptado que osciló entre .61 y .83; con respecto a la confiabilidad de test- retest, fue de .68 a .76 en las distintas subdimensiones.

Iraurgi et al. (2008), redujeron el número de ítems, de 49 a 36 ítems. Contaron con la participación de 638 adolescentes con edades desde los 11 a los 17 años, logrando una confiabilidad por alfa de Cronbach de .91, una varianza de .81%; manteniendo la originalidad de los ítems.

#### Propiedades psicométricas del piloto

Se llevó a cabo el estudio piloto constituido por 50 sujetos, donde se realizó la validez cuantitativa y cualitativa a través del juicio de expertos con el coeficiente V de Aiken, encontrando valores de 100%, lo cual para Escurra (1988), evidencia validez de contenido. Asimismo, se realizó la correlación ítem-test, donde se obtuvo resultados mayores a .25, lo que significa que son valores aceptables (Kline, 1993) y el análisis descriptivo de los ítems donde se obtuvo como aceptables a todos. En cuanto a la confiabilidad, se hizo uso del método de consistencia interna mediante el coeficiente Omega de McDonald y el Alfa de

Cronbach, brindando como resultado coeficientes entre .827 y .866, por consiguiente el instrumento es fiable (George y Mallery, 2003).

#### Ficha técnica N°2

Nombre	: Escala HAMM-1ST de videojuegos.
Autores	: Mendoza Mezarina, Hugo Aquiles.
Procedencia	: Perú.
Año	: 2013.
Administración	: Individual y colectiva.
Tiempo de aplicación	: 15 minutos aproximadamente.
Número de ítems	: 36.
Aplicación	: Adolescentes entre 11 y 17 años.
Significancia	: Evaluar a través de las seis dimensiones de la variable: Focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.

#### Reseña histórica

Esta escala fue creada por Mendoza en el año 2013, donde se basó en el modelo de Griffiths (2009) para la creación de las seis dimensiones que en conjunto engloban las características propias de la adicción a los videojuegos.

#### Consigna de aplicación:

Este instrumento puede ser aplicado de manera individual o colectiva, consta de una duración de 15 minutos aproximadamente donde el sujeto responderá en base a como se siente cuando realiza las actividades de los enunciados.

#### Calificación e interpretación del instrumento

Las preguntas de la prueba, son de tipo politómicas, el adolescente podrá marcar entre 5 alternativas distintas de tipo Likert, de modo que la puntuación total de la escala varía desde 0 a 144 puntos.

#### Propiedades psicométricas originales del instrumento

Esta escala fue llevada a cabo por Mendoza (2013), su muestra fue de 650 adolescentes de los 12 a 16 años de edad de ambos sexos. El 60.6% del total de la muestra, pertenecieron a colegios públicos y el restante fueron de

instituciones educativas privadas. Uso la prueba binominal para la evaluación de los ítems, que obtuvieron un índice superior al .80, por lo tanto, los ítems son válidos y obtuvo evidencias de una alta confiabilidad por medio del coeficiente de Alfa de Cronbach de .968.

#### Propiedades psicométricas del piloto

Para constatar la validez de la prueba, se llevó a cabo el estudio piloto, constituido por 50 sujetos, donde se realizó la validez cuantitativa y cualitativa a través del juicio de expertos con el coeficiente V de Aiken, encontrando valores de 100%, lo cual para Ecurra (1988), evidencia validez de contenido. Mediante la correlación ítem-test, se verificó que los resultados fueron mayores a .25, lo que quiere decir que es aceptable (Kline 1993). Se constató que el instrumento muestra evidencias de confiabilidad, por medio del método de consistencia interna del coeficiente de Omega de McDonald (.971 y .972), por consiguiente, el instrumento evidenció confiabilidad (George y Mallery, 2003).

### **3.5. Procedimientos**

Debido a la coyuntura por el covid-19, los procedimientos de recogida de datos se dieron de manera virtual. Por ende, para iniciar con la aplicación de los instrumentos, se contactó a los adolescentes mediante redes sociales con el fin de acceder a una comunicación previa con sus padres para poder explicar el objetivo del estudio, y de este modo obtener su autorización para que el adolescente pueda participar. Este proceso se llevó a cabo mediante el uso de formularios google, respetando el anonimato de las personas, consignando el asentimiento y consentimiento informado, la ficha sociodemográfica para poder clasificar a la muestra de acuerdo a los criterios de inclusión, como la de exclusión y los dos instrumentos. Culminando el recojo de datos, se creó la data base donde se hizo una depuración de cuestionarios incompletos o que no cumplían con los criterios de inclusión propuestos, y para finalizar se generaron los resultados, así como la discusión, conclusiones y recomendaciones.



### **3.6. Método de análisis de datos**

Con el fin de analizar los datos, se tomaron en cuenta los siguientes procesos estadísticos. La estadística descriptiva que sirvió para conocer el comportamiento de ambas variables de manera individual, para luego ser representados por medio de tablas. Así también se usaron medidas de tendencia central representadas por la media y la mediana. Del mismo modo se usaron las frecuencias y porcentajes para poder describir las variables y sus dimensiones, seguidamente se usó el proceso estadístico inferencial, para lo cual primero se realizó la prueba de ajuste a la normalidad de Shapiro Wilk (1965), para determinar si los datos se ajustan o no a una distribución normal y tomar una decisión con respecto al uso de pruebas paramétricas o no paramétricas. En este sentido, para la correlación entre ambas variables y sus dimensiones, se usó el proceso estadístico Spearman (Rho). Finalmente, para comparar las variables del estudio con la variable sociodemográfica sexo, se usó la prueba estadística no paramétrica U de Man Whitney que compara el rango promedio, y para analizar la comparación de las variables del estudio con la variable sociodemográfica edad se utilizó la prueba estadística no paramétrica Kruskal Wallis.

### **3.7. Aspectos éticos**

En lo referente, se consideraron los principios básicos de la bioética de Gómez (2009), quien mencionó dentro de estos principios a la justicia, la cual se vio reflejada en cuanto a la elección de la población, puesto que fue elegida de acuerdo a los criterios considerados. Como segundo principio, se tuvo el respeto y autonomía, puesto que se mantuvo de forma confidencial los datos personales de los participantes, encontrándose estos en completo anonimato, así como se les brindo la información clara y concisa sobre el propósito de la investigación para constatar su participación voluntaria del estudio mediante el asentimiento y consentimiento informado presentados debidamente a los adolescentes y a los padres de familia. El tercer principio es la beneficencia, puesto que se buscó el beneficio de la población del estudio, a través de los resultados finales. Del mismo modo, el principio de la no maleficencia, en base a que ningún

procedimiento ha vulnerado o ha intentado vulnerar los derechos de los participantes ya que sus datos solo fueron usados para fines académicos. Por otro lado, con referente al artículo 15 del código de ética del psicólogo, se utilizaron técnicas e instrumentos con fines de investigación para proporcionar argumentos válidos y recomendaciones con el fin de aportar sugerencias a la población de estudio.

#### IV. RESULTADOS

Para comprobar si la distribución de los datos de las variables se ajustan o no a una distribución normal, se realizó la prueba de Shapiro Wilk, utilizada por manifestar eficientes propiedades de potencia (Mohd y Yap, 2011).

**Tabla 1**

*Prueba de normalidad de Shapiro - Wilk para las variables percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos con sus dimensiones*

	Shapiro-Wilk		
	S-W	n	p
<b>Percepción de conflictos interparentales</b>	.901	87	.000
Propiedades del conflicto	.906	87	.000
Amenazas	.861	87	.000
Autoculpabilidad	.908	87	.000
<b>Adicción a los videojuegos</b>	.848	87	.000
Focalización	.906	87	.000
Modificación del estado de animo	.861	87	.000
Tolerancia	.908	87	.000
Síntomas de abstinencia	.799	87	.000
Conflicto	.886	87	.000
Recaída	.828	87	.000

Nota. S-W= Shapiro Wilk, n= muestra, p=significancia

En la tabla 1, se presentan los resultados obtenidos a través de la prueba estadística Shapiro Wilk. En este sentido, se puede apreciar que en ambas variables y sus dimensiones el valor de la significancia fue menor a .05, lo que indica que no se ajustan a una distribución normal ( $p < .05$ ). Por lo tanto, se utilizaron estadísticos no paramétricos de Rho de Spearman sugerido por (Mohd y Bee, 2011).

**Tabla 2**

*Correlación entre percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020*

Adicción a los videojuegos		
Percepción de conflictos interparentales	Rho	.330**
	$r^2$	.11
	$p$	.002
	n	87

*Nota.* n=muestra,  $p$ =significancia,  $r^2$ = tamaño de efecto

En la tabla 2, se muestra una correlación directa y estadísticamente significativa entre las variables de estudio ( $Rho = .330$ ;  $p < .01$ ). Mondragón (2014), expresó que una correlación es directa, cuando al aumentar una variable, la otra aumenta y viceversa (p.99). Por otro lado, el tamaño de efecto es mediano ( $r^2 = .11$ ), al respecto Cohen (1988) refirió que el tamaño de efecto es el grado en que el fenómeno se presenta en una población (p.9). Así también, mencionó que el tamaño de efecto es mediano cuando el rango se sitúa entre .10 y .25

**Tabla 3**

*Correlación entre percepción de conflictos interparentales con las dimensiones de adicción a los videojuegos expresadas en focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída*

		Dimensiones de adicción a los videojuegos					
		D1AV	D2AV	D3AV	D4AV	D5AV	D6AV
Percepción de conflictos interparentales	Rho	.248*	.297**	.244*	.213*	.379**	.316**
	r <sup>2</sup>	.06	.09	.06	.05	.14	.10
	p	.020	.005	.005	.047	.000	.003
	n	87	87	87	87	87	87

*Nota.* Rho= coeficiente de correlación, r<sup>2</sup>= tamaño de efecto, p=significancia, n=muestra, D1AV= Focalización, D2AV= Modificación del estado de ánimo, D3AV= Tolerancia, D4AV= Síntomas de abstinencia, D5AV= Conflicto y D6AV= Recaída

En la tabla 3, se evidenciaron correlaciones directas y estadísticamente significativas entre la percepción de conflictos interparentales con las dimensiones de adicción a los videojuegos: focalización (rho= .248, p<.05); modificación del estado de ánimo (rho= .297, p<.01); tolerancia (rho= .244, p<.05); síntomas de abstinencia (rho= .213, p<.05); conflicto (rho= .379, p<.01); y recaída (rho= .316, p<.01), asimismo sostienen una correlación de intensidad positiva media para todos los casos, debido a que los valores oscilan entre .11 a .50 (Mondragón, 2014). Por otro lado, el tamaño de efecto es pequeño en todos los casos, a excepción de las dimensiones conflicto y recaída donde el tamaño del efecto es mediano (r<sup>2</sup>= .14 y .10), puesto que los rangos se sitúan entre .10 y .25 (Cohen, 1988).

**Tabla 4**

*Correlación entre adicción a los videojuegos con las dimensiones de percepción de conflictos interparentales expresadas en propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad*

Dimensiones de percepción de conflictos interparentales		D1PC	D2PC	D3PC
Adicción a los videojuegos	Rho	.181	.339**	.359**
	$r^2$	.03	.11	.13
	$p$	.020	.005	.023
	n	87	87	87

*Nota:* Rho= coeficiente de correlación,  $r^2$ = tamaño de efecto,  $p$ =significancia, n=muestra, D1PC= Propiedades del conflicto, D2PC= Amenazas y D3PC= Autoculpabilidad.

En la tabla 4, se evidencian correlaciones directas y estadísticamente significativas entre la adicción a los videojuegos con las siguientes dimensiones; amenazas ( $\rho = .339$ ,  $p < .01$ ), y autoculpabilidad ( $\rho = .359$ ,  $p < .01$ ) con un tamaño de efecto mediano ( $r^2 = .11$  y  $.13$ ), a diferencia de propiedades del conflicto ( $\rho = .181$ ,  $p < .05$ ) que muestra una correlación directa pero estadísticamente no es significativa con un tamaño del efecto pequeño ( $r^2 = .03$ ). Asimismo, se contempla una correlación de intensidad positiva media en todos los casos, debido a que los valores oscilan entre  $.11$  a  $.50$  (Mondragón, 2014). Para el tamaño del efecto, Cohen (1988) menciona al respecto que, cuando el rango se sitúa entre  $.01$  y  $.10$  es considerado pequeño y  $.10$  a  $.25$  se considera mediano.

**Tabla 5**

*Niveles de percepción de conflictos interparentales de manera general y por dimensiones*

Niveles	Percepción de conflictos interparentales		D1PC		D2PC		D3PC	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	59	67.8%	48	55.2%	12	13.8%	87	100%
Medio	27	31.0%	26	29.9%	43	49.4%	0	0%
Bajo	1	1.1%	13	14.9%	32	36.8%	0	0%
Total	87	100%	87	100%	87	100%	87	100%

*Nota:* F= frecuencia, %=porcentaje, D1PC= Propiedades del conflicto, D2PC= Amenazas y D3PC= Autoculpabilidad.

En la tabla 5, se evidenció que los niveles de la percepción de conflictos interparentales y sus dimensiones fueron representados en mayor porcentaje en el siguiente orden, de manera general el 67.8% manifestó una percepción de conflicto interparental a nivel alto, en este sentido por dimensiones, el 55.2% presentó un nivel alto en propiedades de conflicto, mientras que la dimensión amenazas obtuvo un 49.4% a nivel medio, y por último, la dimensión que predominó fue autoculpabilidad que obtuvo un nivel alto de 100%.

**Tabla 6**

*Niveles de adicción a los videojuegos de manera general y por dimensiones*

	Adicción a los videojuegos		D1AV		D2AV		D3AV		D4AV		D5AV		D6AV	
Niveles	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Dependencia	30	34.5%	36	41.4%	17	19.5%	18	20.7%	49	56.3%	39	44.8%	17	19.5%
Abuso	43	49.4%	37	42.5%	44	50.6%	48	55.2%	33	37.9%	30	34.5%	48	55.2%
Uso	14	16.1%	14	16.1%	26	29.9%	21	24.1%	5	5.7%	18	20.7%	22	25.3%
Total	87	100%	87	100%	87	100%	87	100%	87	100%	87	100%	87	100%

*Nota:* F= frecuencia, %=porcentaje, D1AV= Focalización, D2AV= Modificación del estado de ánimo, D3AV= Tolerancia, D4AV= Síntomas de abstinencia, D5AV= Conflicto y D6AV= Recaída

En la tabla 6, se evidenció que los niveles de adicción a los videojuegos y sus dimensiones fueron representados en mayor porcentaje en el siguiente orden. De manera general, el 34.5% manifestó un nivel de dependencia hacia los videojuegos, considerado como un nivel alto según Mendoza (2013). Así mismo, se evidenció que tanto los niveles de abuso y dependencia fueron los que predominaron con altos porcentajes, puesto que al respecto se aprecia que alrededor de la dos tercera parte de los adolescentes se encuentran haciendo un uso excesivo de los videojuegos.



**Tabla 7**

*Comparación entre la percepción de los conflictos interparentales de manera general según sexo y edad*

Variable		N	SW	Rango Promedio	Prueba	Tamaño del efecto	
Percepción de conflictos interparentales	Sexo	H	49	p= .000	46.38	U= 814.500	r <sub>bis</sub> = 0.0
		M	38	p= .001	40.93	p= .318	
	Edad	12	15	p= .183	52.37	Kruskal - Wallis	η²H= 0.0
		13	21	p= .002	45.76	H= 3.690	
		14	17	p= .195	46.00	gl= 4	
		15	20	p= .079	37.43	p= .450	
		16	14	p= .729	39.36		

*Nota:* H= hombre, M= mujer, N=muestra, SW= Shapiro Wilk, U= U de Mann-Whitney,  $r_{bis}$ = tamaño del efecto de U de Mann-Whitney,  $p$ = significancia, H= H de Kruskal-Wallis;  $r_{bis}$ = tamaño del efecto; gl= grado de libertad

En la tabla 7, se evidenció que no existen diferencias estadísticamente significativas entre la percepción de conflictos interparentales en comparación a la variable sexo ( $p>.05$ ). De la misma forma, no se encontró diferencias significativas en comparación con la edad ( $p>.05$ ), en donde se pudo denotar una mayor frecuencia en los adolescentes de 13 años (Rango promedio= 45.76). Por lo tanto, no hay tamaño del efecto para ninguno de los casos.

**Tabla 8**

*Comparación entre la adicción a los videojuegos de manera general según sexo y edad*

Variable			N	SW	Rango Promedio	Prueba	Tamaño del efecto
Adicción a los videojuegos	Sexo	H	49	p= .001	46.02	U= 832.000	$r_{bis} = 0.0$
		M	38	p= .001	41.39	p= .397	
	Edad	12	15	p= .001	51.47	Kruskal - Wallis H= 4.462 gl= 4 p= .347	$\eta^2H = 0.0$
		13	21	p= .009	36.90		
		14	17	p= .056	49.41		
		15	20	p= .675	39.65		
		16	14	p= .001	46.29		

*Nota.* H= hombre, M= mujer, n=muestra, SW= Shapiro Wilk, U= U de Mann-Whitney,  $r_{bis}$  = tamaño del efecto de U de Mann-Whitney, Rango promedio= Mediana, p=significancia, H= H de Kruskal-Wallis

En la tabla 8, se pudo hallar que no existen diferencias estadísticamente significativas de la adicción a los videojuegos en comparación a la variable sexo ( $p > .05$ ). De la misma forma, no se encontró diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en comparación con la edad ( $p > .05$ ), en donde se pudo observar una mayor frecuencia en los adolescentes de 16 años de edad (Rango promedio= 46.29). Por lo tanto, debido a que ( $p > .05$ ), no hay tamaño del efecto para ninguno de los casos.

## V. DISCUSIÓN

Nos encontramos viviendo en un medio en el que los conflictos interparentales son uno de los problemas vigentes y más evidentes debido a las consecuencias que estos acarrearán, por ello es de suma importancia investigar a cerca del comportamiento de esta variable, para poder prestar atención al bienestar emocional de los integrantes del hogar, entre ellos los adolescentes puesto que son una población vulnerable. Además a este problema le agregamos el uso excesivo de las nuevas tecnologías por parte de los adolescentes, lo cual se respalda con los últimos datos estadísticos reportados por el INEI (2019), donde la población que hace mayor uso del internet para fines de entretenimiento, son los adolescentes y estos se encuentran en mayor parte en Lima Metropolitana.

Antes de pasar a presentar la comparación de lo hallado en este estudio con otros estudios previos, es importante manifestar que las investigaciones presentadas anteriormente no comparten el mismo objetivo en común con este estudio, no obstante, se encontraron investigaciones de ambas variables con otras variables similares que no son parte de la investigación, pero que guardan cierta relación y que son relevantes para poder explicar lo encontrado. En principio, se tuvo como objetivo general, determinar la relación a modo de correlación entre las variables percepción de conflictos interparentales con la adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020. Ante esto, se pudo evidenciar como resultado, que se halló una correlación directa y estadísticamente significativa entre percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos ( $Rho = .330$ ;  $p < .01$ ), lo que significa que cuanto mayor sea la percepción de conflictos interparentales por parte de los adolescentes, mayor será la tendencia hacia la adicción a los videojuegos. Esto se sustenta en estudios similares, como el de Sánchez (2019), quién halló una relación directa y significativa en su estudio sobre la percepción de conflictos interparentales y adicción al internet ( $\rho = .296$ ;  $p < .05$ ), así también posee similitud con el estudio de Díaz (2016), quien indicó como resultado de su investigación que, cuanto mayor sea la disfunción familiar en grado moderado o severo, mayor también será la frecuencia de adicción a los videojuegos. Del mismo modo, Bonnaire y Phan (2017) en Francia encontraron que ambas

variables se relacionan de forma significativa. Rodríguez (2017), en Colombia encontró que cuanto mayor sea la frecuencia de los conflictos, habrá mayor riesgo de conllevar alguna problemática como las adicciones. De igual modo, Hua Chen et al. (2020), identificaron que los estilos de crianza negativos, el conflicto interparental y la poca comunicación se asocian con niveles altos de adicción a los videojuegos, y Mengyun, Quan, y Ning, (2021), quienes también encontraron relación entre los conflictos interparentales y el uso problemático de las redes sociales. A diferencia del estudio de Soller (2018), sobre la percepción de conflictos interparentales y adicción a las redes sociales reportó que no existe correlación ( $\rho = .075$ ). De igual modo, es necesario fundamentar lo encontrado con bases teóricas, como lo que refieren Ornelas y Álvarez (2017), quienes aluden que los adolescentes que conviven en familias donde constantemente predominan los conflictos parentales, tienen tendencia a buscar una salida a aquellas situaciones estresantes, mediante el refugio en los medio virtuales que por ende podrían acarrear una adicción a los videojuegos y del mismo modo, Hyekyung (2010) mencionó que la conexión entre padres e hijos y un clima familiar cálido son factores de protección frente a los videojuegos. De esta forma se puede explicar que los conflictos interparentales percibidos de manera negativa por los hijos, conllevan a adquirir nuevas formas de afrontar los problemas en casa, y que algunas de estas son las adicciones a los videojuegos.

En cuanto a los objetivos específicos, se planteó como primer objetivo, el determinar la relación, a modo de correlación entre la percepción de conflictos interparentales con las dimensiones de la adicción a los videojuegos expresadas en focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, de acuerdo a los resultados se evidenciaron correlaciones directas, y significativas entre la percepción de conflictos interparentales y las dimensiones de adicción a los videojuegos: focalización ( $\rho = .248$ ,  $p < .05$ ), modificación del estado de ánimo ( $\rho = .297$ ,  $p < .01$ ), tolerancia ( $\rho = .244$ ,  $p < .05$ ), síntomas de abstinencia ( $\rho = .213$ ,  $p < .05$ ), conflicto ( $\rho = .379$ ,  $p < .01$ ), y recaída ( $\rho = .316$ ,  $p < .01$ ). Estos resultados guardan similitud con lo encontrado por Choi et al. (2018), quienes reportaron que los adolescentes provenientes de familias disfuncionales, con conflictos parentales, obtuvieron puntuaciones altas en los factores relacionados a la

adicción a los videojuegos, tal como la tolerancia, modificación del estado de ánimo, síntomas de abstinencia y conflicto. Del mismo modo, resultados similares encontró Díaz (2016), reportando que cuanto menos era el funcionamiento familiar, mayores indicadores de abuso de los videojuegos presentaban los adolescentes, asimismo Rodríguez (2017) y Sánchez (2019) obtuvieron resultados similares. Esto es respaldado por la teoría de Griffiths (1992) quien menciona que la adicción a los videojuegos posee seis componentes para poder determinarlo, y que estos se encuentran asociados a factores externos, como el pobre vínculo familiar. Es decir, que a partir de lo encontrado podemos inferir que los altos puntajes en los indicadores de tolerancia, conflicto, síntomas de abstinencia, nos van a indicar una alta percepción de conflictos interparentales en el hogar.

Con relación al segundo objetivo, se planteó determinar la relación, a modo de correlación, entre adicción a los videojuegos con las dimensiones de percepción de conflictos interparentales expresadas en propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad, donde se obtuvieron correlaciones directas y de intensidad positiva entre la adicción a los videojuegos con las dimensiones de la primera variable con valores de: propiedades del conflicto ( $\rho = .181, p < .05$ ), amenazas ( $\rho = .339, p < .01$ ), y autoculpabilidad ( $\rho = .359, p < .01$ ). Lo expuesto se apoya en el estudio de Sánchez (2019), quien reportó una relación directa entre la adicción al internet y las dimensiones de percepción de conflictos interparentales. Por su parte, guarda relación con lo encontrado en el estudio de Torres et al. (2018) quienes explican que la presencia de niveles altos de estrés y culpa está asociados a los conflictos en el seno familiar y que estos repercuten en futuras adicciones a diferencia de Barrios y Pérez (2018) quienes no encontraron similitud.

Además, según la teoría de Grych y Fincham (1990), alude el proceso proximal, el cual hace referencia a la percepción del adolescente en cuanto a su medio familiar, a los sentimientos a partir de percibir un medio hostil u amenazante, en el que puede atribuirse la culpa por los conflictos entre sus padres, así como también les puede responsabilizar a ellos, siendo el atribuirse la culpa la consecuencia más negativa. Oliva, Romero, Antolín y Parra (2016) apoyan esta

teoría, puesto que, hallaron que si los hijos perciben un ambiente hostil en su hogar, van a tener tendencia a atribuirse la culpa de lo que perciben y optar por algún tipo de adicción.

Continuando con el tercer objetivo, se pretendió, describir la percepción de conflictos interparentales de manera general y por dimensiones expresadas en propiedades de conflictos, amenazas y autoculpabilidad, donde se halló un alto nivel de percepción de conflicto interparental representado por 67.8%, seguido de ello un nivel alto de propiedades de conflicto con un 55% y siendo el más resaltante la dimensión de autoculpabilidad con 100 %, por último con un 49.4% amenazas a nivel medio. Esto se respalda en el estudio de López (2012) quien halló en su investigación que mientras más conflicto se ejerza entre los padres, mayor será la preocupación, culpa e inseguridad en los adolescentes. Así como también Díaz (2016), encuentra en su investigación que el 22.98% presentó disfunción familiar moderada y el 16.15% disfunción familiar severa. De igual manera con lo concluido en el anterior objetivo presentado, la dimensión autoculpabilidad tiende a ser uno de los que más destaca en cuanto a lo percibido por los adolescentes, ya que suelen atribuirse en mayor medida la culpa de lo que sucede en su hogar, asimilando esto de manera negativa Oliva, Romero, Antolín y Parra (2016). Distinto a lo encontrado por Soller (2018), quien encontró un nivel bajo de conflictos interparentales con sus respectivas dimensiones y de igual manera Barrios y Pérez (2018).

Con respecto al cuarto objetivo, se pretendió describir la adicción a los videojuegos de manera general y por dimensiones expresadas en focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, donde se obtuvo un porcentaje alto de dependencia con un valor de 34.5% de manera general, seguido de ello con el 42.5% la primer dimensión focalización a un nivel estimado de abuso, considerado como un nivel medio según Mendoza (2013). El 50.6% modificación del estado de ánimo a nivel de abuso, el 55.5% tolerancia a nivel de abuso, el 56.3% síntomas de abstinencia a nivel de dependencia, el 44.8% conflicto a nivel de dependencia y por último el 55.2% a nivel de abuso, esto se ve respaldado por el estudio de Barrios y Pérez(2018) quienes encontraron en su investigación que el 58% de

adolescentes sienten mucha satisfacción por el dominio del juego, y en el estudio de Díaz (2016) hallaron que el 42.24% se encontraban dentro del grupo de adictos a los juegos en línea, a diferencia de Soller (2018) quien reportó que el 72.4% solo hace uso del internet, más no representa un problema serio.

Dando paso al quinto objetivo, el cual fue comparar la percepción de los conflictos interparentales de manera general según sexo y edad, se encontró que no existen diferencias significativas en relación a la percepción de conflictos interparentales en comparación al sexo ( $p > .05$ ), ni a la edad ( $p > .05$ ). Así mismo, se pudo denotar una mayor frecuencia mínima en los adolescentes de 13 años. Esto se respalda siguiendo la teoría cognitivo contextual de Grych y Fincham (1990) quienes aluden al proceso distal al que hace referencia al sexo masculino como el más afectado a comparación del sexo femenino, ellas suelen intervenir en los conflictos a diferencia del sexo masculino que se abstiene en mayor frecuencia de participar, guardando similitud con lo encontrado por Soller (2018) quien tampoco encuentra diferencias estadísticamente significativas con respecto al sexo. Esto a su vez contrapone con lo encontrado por Montes (2020), puesto que en su estudio reportó que si existen diferencias significativas con respecto a la variable sexo ( $p < .05$ ) siendo las mujeres quienes presentan mayor percepción del conflicto interparental.

Culminando con el sexto objetivo, el cual fue comparar la adicción a los videojuegos de manera general según sexo y edad, se halló que no existen diferencias significativas en cuanto a la adicción a los videojuegos en comparación al sexo ( $p > 0.05$ ), ni en comparación con la edad ( $p > 0.05$ ), diferente a lo encontrado en el estudio de Paulus et al. (2018) en el que se observó hasta cinco veces más la dependencia hacia los videojuegos en hombres que en mujeres adolescentes con el 11.9% varones y 2.9% mujeres en un estudio estadounidense, y también en el estudio de Bonnaire y Phan (2017), donde se encuentran diferencias muy significativas en cuanto al género. No obstante Díaz (2016) y Rodríguez (2017), tampoco hallaron diferencias significativas con respecto al sexo y a la edad de los participantes.

Para finalizar, es necesario mencionar que este estudio permite conocer la relación que se manifiesta entre las variables utilizadas, y del mismo modo con sus respectivas dimensiones. No obstante, es importante puntualizar algunos de los aspectos limitantes presentados durante el desarrollo de esta investigación. En los cuales, se encuentran los escasos estudios a nivel nacional a cerca de estas dos variables, así como la restricción del acceso a investigaciones recientes debido a que cuentan con un costo de por medio. De igual modo, la recogida de datos, ya que los cuestionarios fueron realizados por medio de la modalidad virtual a través de formularios de google debido al contexto de la pandemia por covid-19, situación que dificultó el acceso a la recogida de datos de manera presencial, y que a su vez también presentó un beneficio en cuanto a la reducción de gastos en recursos materiales. Asimismo esta modalidad impide brindar una adecuada aplicación de los instrumentos, puesto que no se puede observar el comportamiento de los adolescentes, sin embargo, se tomó en cuenta aspectos importantes para que los datos proporcionados sean válidos y confiables. En tal sentido, los resultados presentados en este estudio reportan datos de carácter científico y confiable, avalados en teorías y concepciones previas de estudios similares. Por lo mencionado, debido al criterio utilizado para la selección de la muestra, no se pueden generalizar los resultados, por lo que es preciso seguir investigando en relación al tema.



## **VI. CONCLUSIONES**

**PRIMERA:** en los adolescentes, cuanto mayor es la exposición a los conflictos interparentales, mayor será el riesgo para hacer de los videojuegos, una adicción.

**SEGUNDA:** en los adolescentes, cuanto más expuestos estén a los conflictos interparentales, mayores conductas se evidenciarán con respecto a su estado de ánimo, poca satisfacción y conflictos con él y con su entorno.

**TERCERA:** los adolescentes cuanto mayor estén expuestos a percibir situaciones conflictivas entre sus padres de forma amenazante, frecuente e intensa, mayor será la probabilidad de presentar tendencia hacia la adicción a los videojuegos.

**CUARTA:** las dos terceras partes de los adolescentes consideran que del hogar donde proceden hay evidencias serias de conflictos interparentales.

**QUINTA:** la presencia de la tendencia hacia la adicción a los videojuegos es más del 30%, esto evidencia que alrededor de 3 de cada 10 adolescentes del estudio son jugadores activos y consideran a los videojuegos como algo necesario en su vida, aumentan las horas de juego, y han presentado algún conflicto con sus amistades o familia a causa de los videojuegos.

**SEXTA:** la forma en como los adolescentes de este estudio perciben los conflictos interparentales, no se ven diferenciados según sexo y tampoco respecto a la edad.

**SÉPTIMA:** la tendencia de abusar de los videojuegos se presenta de manera similar tanto en hombres como en mujeres, así como en los diferentes grupos de edades de los adolescentes de este estudio.

## **VII. RECOMENDACIONES**

**PRIMERA.** continuar investigando acerca de la relación de estas variables en nuestro medio, puesto que son variables que a nivel internacional vienen causando interés en los investigadores.

**SEGUNDA.** efectuar estudios similares con estas variables en diferentes distritos donde se reporten altos índices de violencia intrafamiliar y uso excesivo de los videojuegos.

**TERCERA.** es recomendable que en futuras investigaciones similares tengan en consideración los siguientes datos sociodemográficos como el estado civil de los padres y también aumentar el rango de edad de los participantes para una mayor identificación de la prevalencia del problema.

**CUARTA.** aplicar el estudio en una muestra más amplia donde se utilice otro tipo de muestreo para poder generalizar los resultados.

## Referencias

- Arias, J., Villasis, M. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2) 201 – 206.
- Barrios, K. y Pérez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. Arequipa [tesis de licenciatura]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7405/PSbacok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Becoña, E., Cortés, M., Arias, F., Bareiro, C., Berdullas, J., Iaurgui, I., Llorente, J., López, A., Madoz, A., Martínez, J., Ochoa, E., Palau, C., Palomares, A., Villanueva, V (2010). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*. <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Colombia, Prentice Hall.
- Bonnaire, C. y Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and internet gaming disorder in adolescents attending school. *Elsevier*. [https://www.mdft.org/mdft/media/files/Publications/Bonnaire-and-Phan-\(2017\)-Relationship-between-parental-attitudes-2c-family-functioning-and-Internet-gaming-disorder-in-adolescents-attending-school.pdf](https://www.mdft.org/mdft/media/files/Publications/Bonnaire-and-Phan-(2017)-Relationship-between-parental-attitudes-2c-family-functioning-and-Internet-gaming-disorder-in-adolescents-attending-school.pdf)
- Blanco, M., Rodríguez, I. y Martos Sánchez, (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Salud y drogas*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=839/83946520002>

- Brugmann, A (2009). *Código ético del psicólogo*.  
[http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite\\_etica/CODIGO\\_ETICO\\_SMP.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/CODIGO_ETICO_SMP.pdf)
- Carbonell, X. (2014). The internet gaming disorder in the DSM - 5. Universidad Ramón Llull. España. *Adicciones*.  
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/11>
- Cárdenas, J., y Arancibia, H. (2014). Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en G\*Power: complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación en psicología. *Salud & Sociedad*, 5(2), 210-244. <https://www.redalyc.org/pdf/4397/439742475006.pdf>
- Carhuavilda y col. (2020). *Informe técnico. Estado de la niñez y adolescencia*  
[https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n01\\_ninez-y-adolescencia-oct-nov-dic2019.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n01_ninez-y-adolescencia-oct-nov-dic2019.pdf)
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associates.  
<http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). Código de ética del psicólogo peruano. Lima: Consejo Directivo Nacional.  
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80512216.pdf>
- Cummings, E. & Davies, P. (2010). *Marital conflict and children: An emotional security perspective*. The Guildford Press. <https://doi.org/10.1002/icd.722>
- Choi, C., Hums, M. & Bum, C. (2018). Impact of the Family Environment on juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency.

- Davies, P. & Cummings, E. (1998). Exploring children's emotional security as a mediator of the link between marital relations and child adjustment. *Child development* 69(1). 124-139
- Díaz, K. (2016). *Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas, universidad nacional de san Agustín 2016.* Arequipa [tesis de licenciatura]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1843/MDdirekg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Domínguez, S. (2017). Magnitud del efecto, una guía rápida. *Educación Médica*, 19 (4), 1-4. <http://dx.doi.org/10.1016/j.edumed.2017.07.002>
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet.* Bilbao: Desclee de Brouwer
- Escurre, M. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología de la PUCP.* 6, 104-111. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4555/4534>
- Espinoza, E. (2016). Universo, Muestra y Muestreo. UIC. <http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/UNIVERSO.MUESTRA.Y.MUESTREO.pdf>
- Forehand, R. & McCombs, A. (1989). The nature of interparental conflict of married and divorced parents: Implications for Young adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 17(2)

- Garcia, A., Montes, C. y Alcohol, I. (2012). El juego patológico en los adolescentes. *Psicología de las adicciones*.  
<https://www.unioviedo.es/gca/uploads/pdf/Psicologia%20de%20las%20Adicciones,%20vol.1,%202012.pdf>
- George, D. y Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Gómez, P (2009). Bioethics fundamental principles. *Rev Per Ginecol obstet*. 230-233.  
[https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/ginecologia/vol55\\_n4/pdf/A03V55N4.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/ginecologia/vol55_n4/pdf/A03V55N4.pdf)
- Griffiths, M. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10 (4), 191-197.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14659890500114359>
- Grych, J., Harold, G. & Miles, C. (2003). A Prospective Investigation of Appraisals as Mediators of the Link Between Interparental Conflict and Child Adjustment. *Child Development* 74(4) 1176-93.  
<https://doi.org/10.1111/1467-8624.00600>
- Grych, J. & Fincham, F. (Septiembre, 1990). Marital conflict and children's adjustment: A cognitive-contextual framework. *Psychological Bulletin*, 108(2), 267-290.  
[https://www.researchgate.net/publication/20920456\\_Marital\\_Conflict\\_and\\_Children's\\_Adjustment\\_A\\_Cognitive-Contextual\\_Framework](https://www.researchgate.net/publication/20920456_Marital_Conflict_and_Children's_Adjustment_A_Cognitive-Contextual_Framework)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México, Mc Graw Hill Education.

- Hua, C., Zeng, L., Xiao, D., Gamble, J. & Hung, F. (2020). The Influence of Parenting Style and Time Management Tendency on Internet Gaming Disorder among Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239120>
- Hunt, A. (2015). A Researcher's Guide to Power Analysis. [https://research.usu.edu/irb/wpcontent/uploads/sites/12/2015/08/A\\_Researchers\\_Guide\\_to\\_Power\\_Analysis\\_USU.pdf](https://research.usu.edu/irb/wpcontent/uploads/sites/12/2015/08/A_Researchers_Guide_to_Power_Analysis_USU.pdf)
- Hyekyung, C., Douglas, G., Timothy, S., Dongdong, L., Khoo, A. & Liao, A (2010). Pathological Video Games among Singaporean youth. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21165520/>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Tecnologías de la información y comunicación*. <https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/tecnologias-de-%20la-informacion-y-telecomunicaciones/>
- Instituto Nacional de Salud Mental. (2015). *El 99% de los videojuegos son drogas que enseñan a matar por placer*. <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2015/029.html>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *Indicadores de violencia familiar y sexual en el Perú, 2000-2017*. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1465/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1465/libro.pdf)
- Iraurgi, I., Martínez, A., Sanz, M., Cosgaya, L., Galíndez, E. y Muñoz, A. (2008). Escala de Conflicto Interparental desde la Perspectiva de los Hijos (CPIC): Estudio de validación de una versión abreviada de 36 ítems. *Redalyc*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459645445002>

- Iraurgi, I., Martínez, A., Sanz, M., Iriarte, L., y Sanz, M. (2008). Modelo cognitivo-contextual del conflicto interparental y la adaptación de los hijos. *Anales de psicología*. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051032.pdf>
- King, D. y Delfabbro, P. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology* 44. <https://doi.org/10.1007/s10802-016-0135-y>
- Kline, P. (1993). The handbook of psychological testing. Routledge.
- Kwon, J., Chung, C., y Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games. *Community Mental Health Journal*, 47, 113-121. <https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011). Causas psicosociales y consecuencia del juego patológico. *Elsevier* <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563210002116>
- Liau A. K., Choo H., Li D. D., Gentile D. A., Sim T., Khoo A. (2015). Pathological video games among young people: a prospective study examining dynamic prospective study examining dynamic protective factors. *Addiction Research & Theory*.
- López, P. y Facchelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua\\_a2016\\_cap2-3.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.pdf)
- López, M., Martín, J., Cabera, E. y Máiquez, M. (2009). Las competencias parentales en contextos de riesgo psicosocial. *Redalyc*. <https://www.redalyc.org/pdf/1798/179814021003.pdf>



- López, S., Sánchez, V. & Mendi, P. (2012). Los adolescentes y el conflicto interparental destructivo: impacto en la percepción del sistema familiar y diferencias según el tipo de familia, la edad y el sexo de los adolescentes. *Universitas Psychologica*.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v11n4/v11n4a19.pdf>
- Lorence, B., Hidalgo, V., Menéndez, S. y Sánchez, J. (2009). La intervención con familias en situación de riesgo psicosocial: aportaciones desde un enfoque psicoeducativo. *Apuntes de Psicología*, 27, 413-426.
- Liber, C. (2020). Steam suma y sigue: 22 millones de usuarios y récord absoluto. *MeSports*. [https://esports.as.com/industria/Steam-millones-usuarios-record-absoluto\\_0\\_1339366053.html](https://esports.as.com/industria/Steam-millones-usuarios-record-absoluto_0_1339366053.html)
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Manrique, D., Figueroa, I., Carrasco, M. y Cisneros, L. (2018). Conflicto interparental desde la perspectiva de los hijos y conductas sexuales de riesgo en adolescentes en una institución educativa de las moras, Huánuco. *Valdizana*. <https://doi.org/10.33554/riv.12.3.148>
- Mendoza, H. (2013). *Escala de adicción a los videojuegos Hamm-1st*. [https://es.scribd.com/document/445299964/Escala-HAMM-1ST-de-Adicción-a-Videojuegos](https://es.scribd.com/document/445299964/Escala-HAMM-1ST-de-Adiccion-a-Videojuegos)
- Mengyun, W., Quan, X. y Ning, H. (2021). Perceived interparental conflict and problematic social media use among Chinese adolescents: The mediating roles of self-esteem and maladaptive cognition toward social network sites. *Elsevier*. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106601>

- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2019). Casos atendidos a personas afectadas por hechos de violencia contra las mujeres, los integrantes del grupo familiar y personas afectadas por violencia sexual en los CEM a nivel nacional. <https://www.gob.pe/7350-ministerio-de-la-mujer-y-poblaciones-vulnerables-organizacion-de-ministerio-de-la-mujer-y-poblaciones-vulnerables>
- Mohd, N. y Bee, Y. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2 (1), 21-33. [http://www.de.ufpb.br/~ulisses/disciplinas/normality\\_tests\\_comparison.pdf](http://www.de.ufpb.br/~ulisses/disciplinas/normality_tests_comparison.pdf)
- Mohd, N. y Yap, B. (2011). Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2 (1) 21 – 33
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento científico*, 8, 98–104. <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>
- Montes, J., Baldeón, D., Agrino, S. & Bonilla, M. (2020). Educational Videogames and Scientific Thinking: analysis from the Cognitive, Metacognitive and Motivational Components. *Education and Educators*, 21(3). <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v21n3/0123-1294-eded-21-03-00388.pdf>
- Oliva, D. Romero, A., y Suarez, A., Jiménez, L. (2016). Conflictos interparentales, estilos parentales y problemas interiorizados en hijos e hijas adolescentes. *Revista mexicana de Psicología*. <https://www.redalyc.org/pdf/2430/243056044002.pdf>

- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente*.  
[https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/dev/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/)
- Ornela, A., Álvarez, A., Vázquez, A. y Moreno, M. (2017). Percepción de los adolescentes ante los conflictos familiares. *Revista de divulgación científica*.  
<http://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/1691/1198>
- Orus, A (2020). *Tamaño del mercado de los videojuegos en Corea del Sur 2006-2020*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/1119486/tamano-de-mercado-de-los-videjouis-en-corea-del-sur/>
- Paulus, F, Ohmann, S., Von. & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review 60 (7), 645–659.  
<https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Rodríguez, A. (2017). Problemas de conducta en adolescentes Colombianos: Papel de los conflictos entre los padres, prácticas de crianza y estructura familiar [Tesis doctoral; Universidad de Granada]. Repositorio Institucional de la Universidad de Granada.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=125473>
- Sanchez, J., Silveira, E. (2019) Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *Revista electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad*. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Sánchez, L. (2019). *Percepción de conflictos interparentales y adicción a internet en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas –*

- San Martín de Porres, 2019. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41268/S%  
 3%a1nchez\\_ALL.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41268/S%c3%a1nchez_ALL.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Seguel, M. (1994). Abuso y dependencia de sustancias psicoactivas. *ARS Medica revista de ciencias médicas*.  
<https://doi.org/10.11565/arsmed.v24i2.1139>
- Smetana, J. (1989). Adolescent's and parent's reasoning about actual family conflict. *Child development*.  
[https://www.semanticscholar.org/paper/Adolescents'-and-parents'-  
 reasoning-about-actual-  
 Smetana/0438987500583a2584a77d2bbc0b5c3109720931](https://www.semanticscholar.org/paper/Adolescents'-and-parents'-reasoning-about-actual-Smetana/0438987500583a2584a77d2bbc0b5c3109720931)
- Soller, Y. (2018). *Percepción de los conflictos interparentales y abuso de redes sociales en estudiantes de tercero a quinto grado de secundaria, puente piedra* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30191/Soll  
 er\\_AYL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30191/Soller_AYL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Shapiro, F. (1985). Historical Notes on the Vocabulary of the Women's Movement. *American Speech*, 60(1), 3-16
- Torres, A., Griffiths, M., Carbonell, X., y Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of behavioral addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.75>
- Valladares, A. (2008). La familia. Una mirada desde la Psicología. *Medisur*.  
[https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7028/1/UVD-  
 TP\\_MendezGuayaraLuzDalia\\_2018.pdf](https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7028/1/UVD-TP_MendezGuayaraLuzDalia_2018.pdf)

Valleur y Matsiak (2003). *Game & Play: The culture of digital gaming*.

<https://books.google.com.pe/books?id=uX1xDwAAQBAJ&lpg=PA85&ots=TEj4o8fjRK&dq=valleur%20y%20matsiak%202003%20adiccion&pg=PA64#v=onepage&q=valleur%20y%20matsiak%202003%20adiccion&f=false>

Washton, A. y Boundy, D. (1991). *Querer no es poder*. Como aprender y superar las adicciones. Barcelona: Paidós.

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia interna

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020	¿Cuál es la relación entre los conflictos interparentales y la adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020?	General	General	Percepción de conflictos interparentales	Tipo: Aplicada
		Determinar la relación, a modo de correlación, entre percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020.	Percepción de conflictos interparentales se relaciona de forma directa y significativa con la adicción a los videojuegos en los adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020.	Dimensiones -Propiedades del conflicto -Amenazas -Autoculpabilidad	Diseño: No experimental - transversal  Enfoque: Cuantitativo Nivel: Correlacional
		Específicos	Específicas		Población y muestra
		OE1. Determinar la relación, a modo de correlación, entre percepción de conflictos interparentales con las dimensiones de adicción a los videojuegos expresadas en focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída OE2. Determinar la relación, a modo de correlación, entre adicción a los videojuegos con las dimensiones de percepción de conflictos interparentales expresadas en propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad OE3. Describir la percepción de conflictos interparentales de manera general y por dimensiones expresadas en propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad OE4. Describir la adicción a los videojuegos de manera general y por dimensiones expresadas en focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída OE5. Comparar la percepción de conflictos interparentales de manera general según sexo y edad. OE6. Comparar la adicción a los videojuegos de manera general según sexo y edad.	H1. percepción de conflictos interparentales de manera general se relaciona de forma directa y significativa con las dimensiones de adicción a los videojuegos tales como focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída  H2. Adicción a los videojuegos de manera general se relaciona de forma directa y significativa con las dimensiones de percepción de los conflictos interparentales tales como propiedades de conflicto, amenazas y autoculpabilidad.	Adicción a los videojuegos  Dimensiones -Focalización -Modificación del estado de ánimo -Tolerancia -Síntomas de abstinencia -Conflicto -Recaída	Población: 17.606 adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho  Muestra: 87 adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho  Tipo de muestreo: No probabilístico de carácter intencional.

**Anexo 2.** Tabla de operacionalización de las variables percepción de conflictos interparentales (CPIC-36) y adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Percepción de conflictos interparentales	Grych, Seid y Fincham (1992) definen la percepción de los conflictos interparentales como "las vivencias que perciben los hijos respecto a las discrepancias múltiples dadas entre sus figuras parentales" (p.11).	La variable se evalúa través de la escala abreviada CPIC-36 de (Iraugi, et al. 2008), Esta comprende tres dimensiones con 36 ítems, de los cuales 5 de ellos son inversos, Los puntajes para su calificación son los siguientes, de 0-11 se considera una percepción baja del conflicto, de 12-29 percepción media y de 30 a más se considera percepción alta de conflicto.	Propiedades del conflicto	Intensidad Frecuencia Estabilidad Resolución	3,9,24,28 7,11,14,27 8,17,23,35 1,15,21,34	Ordinal
			Amenazas	Amenaza Eficacia Triangulación	4,12,18,33 10,25,32,36 5,19,26,31	-Verdadero -Casi verdad -Falso
			Autoculpabilidad	Contenido Autoculpa	2,16,22,29 6,13,20,30	
Adicción a los videojuegos	Adicción a videojuegos es una conducta obsesiva compulsiva en la cual existe un deterioro del esquema cognitivo, que influye sobre el repertorio conductual del individuo y convierte al estímulo reforzador (videojuego), en una necesidad básica para el sujeto, todo ello acompañado de un desequilibrio emocional, fisiológico y social. (Mendoza, 2013)	Esta variable es evaluada a través de la escala HAMM-1ST de (Mendoza, 2013). Está compuesta por seis dimensiones y 36 ítems. Haciéndose uso de la escala de Likert, donde los puntajes para fines interpretativos son: Uso 1 - 74; Abuso 75 -94 y Dependencia 95 – 99.	Focalización	Preocupación Deterioro social	1,7,13,19,25,31	Ordinal
			Modificación del estado de animo	Sensación desestresante	2,8,14,20,26,32	
			Tolerancia	Aumento del tiempo de juego	3,9,15,21,27,33	-Nunca
			Síntomas de abstinencia	Cambio de humor, estrés Insomnio	4,10,16,22,28,34 5,11,17,23,29,35	-Raras Veces -A veces
			Conflicto	Deseo de reducir, pérdida de control	6,12,18,24,30,36	-Con frecuencia -Siempre
			Recaída	Reincidencia		

### Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

#### Escala de Conflicto Interparental desde la Perspectiva de los Hijos (CPIC).

##### Versión abreviada (CPIC-36)

**Autores originales:** Grych, Seid y Fincham (1992)

**Autores versión española:** Iraugi, Martínez, Sanz, Cosgaya, Galíndez y Muñoz (2008)

Enunciado: En todas las familias hay ocasiones en las que los padres no se llevan bien. Cuando los padres discuten los/as niños/as pueden experimentar diversos sentimientos. Queremos saber lo que sientes cuando tus padres discuten. Si tus padres no viven en la misma casa, piensa en las ocasiones en las que están juntos y discuten o bien recuerda el tiempo que ambos vivían contigo. A continuación, tienes unas frases en las que debes marcar con "X". Según lo que consideres.

	Verdadero (V)	Casi verdad (CV)	Falso (F)	
1	Mis padres hacen las paces después de discutir	V	CV	F
2	Mis padres suelen discutir sobre cosas que hago en el colegio	V	CV	F
3	Mis padres se enfadan mucho cuando discuten	V	CV	F
4	Cuando mis padres discuten, siento miedo	V	CV	F
5	Me siento atrapado entre mis padres cuando discuten	V	CV	F
6	Yo soy el culpable cuando mis padres discuten	V	CV	F
7	Quizá ellos no sean conscientes de que me doy cuenta, pero mis padres discuten mucho	V	CV	F
8	Mis padres discuten porque no son felices juntos	V	CV	F
9	Mis padres discuten de forma tranquila y calmada cuando no están de acuerdo	V	CV	F
10	No sé qué hacer cuando mis padres discuten	V	CV	F
11	Mis padres se faltan el respeto incluso cuando yo estoy delante	V	CV	F
12	Cuando mis padres discuten me preocupa lo que pueda ocurrirme	V	CV	F
13	Cuando mis padres discuten suele ser culpa mía	V	CV	F
14	A menudo veo a mis padres discutir	V	CV	F
15	Mis padres suelen encontrar una solución después de discutir	V	CV	F
16	Las discusiones de mis padres suelen ser sobre algo que he hecho yo	V	CV	F
17	Las razones por las que discuten no cambian nunca	V	CV	F
18	Cuando mis padres discuten temo que algo malo me ocurra	V	CV	F
19	Mi madre quiere que le apoye cuando ella y mi padre discuten	V	CV	F
20	Aunque ellos no lo admitan, sé que mis padres discuten por mi culpa	V	CV	F
21	Mis padres se hacen amigos enseguida después de discutir	V	CV	F
22	Mis padres suelen discutir sobre cosas que he hecho yo	V	CV	F
23	Mis padres discuten porque realmente no se quieren	V	CV	F
24	Mis padres gritan cuando discuten	V	CV	F
25	Cuando mis padres discuten no puedo hacer nada para evitarlo	V	CV	F
26	Creo que debo apoyar a uno de los dos cuando mis padres pelean	V	CV	F
27	Es habitual escuchar a mis padres quejarse y pelear mientras andan por la casa	V	CV	F
28	Mis padres casi nunca gritan cuando discuten	V	CV	F
29	Mis padres a menudo discuten cuando hago algo mal	V	CV	F
30	Mis padres me echan la culpa cuando discuten	V	CV	F
31	Mi padre quiere que le apoye cuando él y mi madre discuten	V	CV	F
32	Cuando mis padres discuten no puedo hacer nada para sentirme mejor	V	CV	F
33	Cuando mis padres discuten temo que vayan a divorciarse	V	CV	F
34	Mis padres siguen peleando incluso después de haber discutido	V	CV	F
35	Mis padres discuten porque no saben cómo llevarse bien	V	CV	F
36	Cuando mis padres discuten no escuchan nada de lo que digo	V	CV	F



## ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

**Autor:** Mendoza Mezarina, Hugo Aquiles (2013)

Institución educativa:

Edad:

Género:

Grado y sección:

Pública ( )

Privada( )

### Instrucciones

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ella y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con las que lo realizas:


1. Nunca    2. Raras veces    3. A veces    4. Con frecuencia    5. Siempre

A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (x) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

		Nunca	Raras veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarte menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas de lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					

18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gasta gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puede jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios día sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

Print del formulario de google



## Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020

Los requisitos para resolver los siguientes cuestionarios son:

- Tener edad entre 12 y 16 años.
- Jugar videojuegos, ya sea por computadora, videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil (Celular).
- Vivir o haber vivido con ambos padres.
- Residir en el distrito de San Juan de Lurigancho.
- Haber respondido el formulario de consentimiento informado y aceptado previamente ser parte del estudio.

URL del formulario:

[https://docs.google.com/forms/d/1LOgKK\\_gtJGC1YsGnsCCXgil2IRhQyQGy6mliG\\_leulw/edit](https://docs.google.com/forms/d/1LOgKK_gtJGC1YsGnsCCXgil2IRhQyQGy6mliG_leulw/edit)

#### **Anexo 4.** Ficha sociodemográfica

Elaborado por: Cintya Campos Eusebio

Edad:

Sexo: H ( ) M ( )

Marca tu respuesta con una “x”

<b>1. ¿Con quienes vives en casa?</b>	Papá y mamá	Solo con mamá	Solo con papá	Otro familiar
<b>2. ¿Haces uso de videojuegos?</b>	Si	no		
<b>3. ¿Hace cuánto tiempo juegas videojuegos?</b>	1 mes	2 a 3 meses	6 meses	1 año a más
<b>4. ¿Cuántas horas le dedicas al día a jugar videojuegos?</b>	1 hora	2 a 3 horas	4 a más horas	

## Anexo 5. Carta de presentación para la muestra piloto



"Año de la Universalización de la salud"

Los Olivos, 6 de Junio de 2020

**CARTA INV. N°429-2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN**

Sra.  
**Díaz Rodríguez, Rebeca Nelly.**  
Directora  
**I.E N° 125 RICARDO PALMA**  
Av. José Carlos Mariátegui s/n – San Juan de Lurigancho.

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **Campos Eusebio Cintya**, estudiante de la carrera de psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando la aplicación de dos pruebas psicológicas para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



**MBA Melisa Sevillano Gamboa**  
Coordinadora de la E.P. de Psicología  
UCV - Lima Norte



## Anexo 6. Carta de autorización para la muestra piloto

I.E.N°125 Ricardo Palma

"Año de la universalización de la salud"

Lima, 15 de Junio de 2020

Yo, Rebeca Nelly Díaz Rodríguez, directora de la Institución Educativa N°125 Ricardo Palma, ubicado en la Av. José Carlos Mariátegui s/n en el distrito de San Juan de Lurigancho, acepto que se realice la investigación de la señorita Cintya Campos Eusebio, estudiante de la carrera de psicología de la Universidad César Vallejo. Se le otorga las facilidades para la aplicación de los cuestionarios psicológicos en el presente semestre que se encuentra cursando.

Atentamente,

  
  
D<sup>ña</sup> REBECA NELLY DIAZ RODRIGUEZ  
DIRECTORA  
I.E. N° 125 RICARDO PALMA

## Anexo 7. Cartas de solicitud de autorización del uso de los instrumentos



"Año de la Universalización de la Salud"

Los Olivos, 2 de Junio de 2020

### CARTA INV. N°397-2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Autor:

- Dr. Grych John.

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. CAMPOS EUSEBIO, CINTYA con DNI 48382308 estudiante de Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 6700264102, quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: "PERCEPCIÓN DE CONFLICTOS INTERPARENTALES Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS, SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2020". Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, proporcionándole una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



MBA Melisa Sevillano Gamboa  
Coordinadora de la E.P. de Psicología  
UCV – Lima Norte

Los Olivos, 2 de Junio de 2020

CARTA INV. N°398 -2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Autoras:

- Dra. Martínez Pampliega, Ana.
- Dra. Iraugi Castillo Ioseba.
- Dra. Galíndez Nafarrete, Edurne
- Dra. Cosgaya, Leire.
- Dra. Muñoz, Ana.

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. CAMPOS EUSEBIO, CINTYA con DNI 48382308 estudiante de Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 6700264102, quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: "PERCEPCIÓN DE CONFLICTOS INTERPARENTALES Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS, SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2020". Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, proporcionándole una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



MBA Melisa Sevillano Gamboa  
Coordinadora de la E.P. de Psicología  
UCV – Lima Norte



Los Olivos, 2 de Junio de 2020

CARTA INV. N°398-2020/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Autores:

- Dr. Mendoza Mezarina, Hugo Aquiles.

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. CAMPOS EUSEBIO, CINTYA con DNI 48582308 estudiante de Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° 6700264102, quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: "PERCEPCIÓN DE CONFLICTOS INTERPARENTALES Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS, SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2020". Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, proporcionándole una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

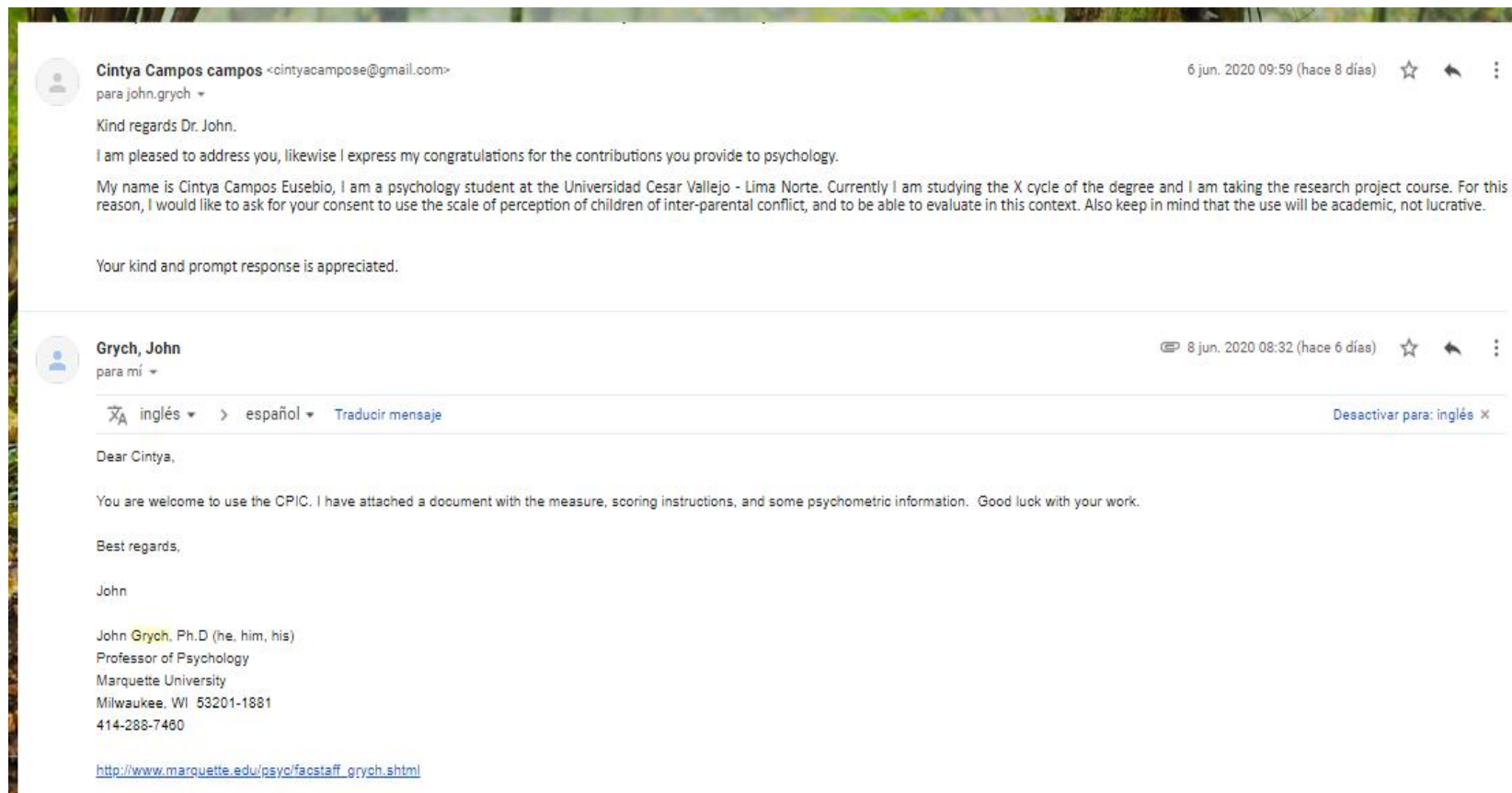
Atentamente,



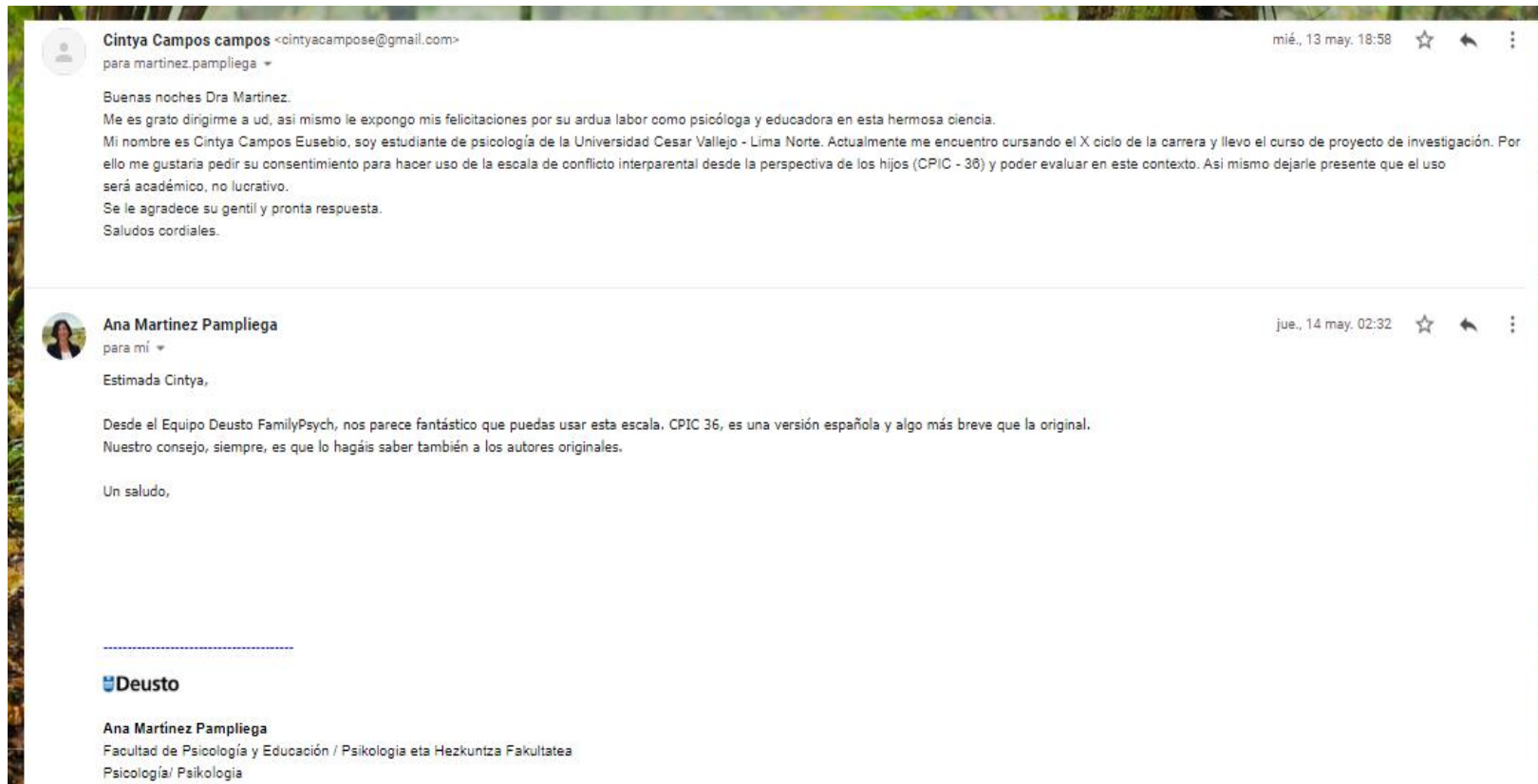
MBA Melisa Sevillano Gamboa  
Coordinadora de la E.P. de Psicología  
UCV – Lima Norte

## Anexo 8. Autorización de uso de instrumentos

### Autorización de la escala original de the Children's Perception of Interparental Conflict Scales (CPIC 49)




## Autorización de la escala de conflictos interparentales desde la perspectiva de los hijos versión reducida (CPIC 36)



## Autorización de la escala de adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)

### Solicitud para autorizacion del uso de la escala de adiccion a videojuegos HAMM1ST

Recibidos X



**Cintya Campos campos** <cintyacampose@gmail.com>  
para psichamm1st ▾


14 may. 202

Buenas noches Psic. **Mendoza M.**

Con el debido respeto me presento ante usted. Mi nombre es Cintya Campos Eusebio, estudiante de psicología de la universidad César Vallejo - Lima Norte. Actualmente curso el X ciclo de la carr  
proyecto de investigacion, motivo por el cual mme gustaria obtener su consentimiento para el uso de la escala de adicción a videojuegos HAMM1ST. Así mismo hacerle presente que el uso será sc  
no lucrativos.

Se le agradece su gentil y pronta respuesta

Saludos cordiales



**Hugo Aquiles Mendoza Mezarina**  
para mí ▾

18 may. 202

Buenas tardes Srta. Cintya

Tiene usted mi autorización para utilizar mi prueba (Escala HAMM-1ST de Videojuegos) como instrumento psicométrico para colaborar con su investigación. Adjunto algunos archivos con informaci

Muchos éxitos,

Hugo Aquiles **Mendoza** Mezarina  
Psicólogo Clínico Forense  
Facebook: @CentroPsicRenaSer  
T. (01)536-1206 C. 984-767728

\*\*\*

## **Anexo 9. Consentimiento y asentimiento informado**

### **Consentimiento informado para padres de familia**

Estimado padre/madre de familia.

Mi nombre es Cintya Campos Eusebio, soy estudiante del último año de la carrera de psicología de la universidad privada César Vallejo, Lima – Norte, y actualmente me encuentro realizando una investigación con el fin de obtener el título profesional de licenciada en psicología. El estudio lleva por título “Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020”. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de 25 minutos aproximadamente, por ello requiero de la valiosa participación de su menor hijo(a).

Si usted está de acuerdo en que su hijo(a) participe de este estudio, deberá completar sus datos y colocar su firma en la parte inferior de la hoja

La información que brinde será estrictamente para fines académicos y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a los cuestionarios se mantendrán en anonimato.

Atte. Cintya Campos Eusebio

Estudiante de la universidad César Vallejo

Yo.....  
identificado/a con N° DNI....., cel. ...., en  
mi calidad de padre/madre de: .....  
declaro haber sido informado/a de lo concerniente a esta investigación y acepto de  
manera voluntaria que mi menor hijo(a) participe en la presente investigación, y  
autorizo la aplicación de los cuestionarios en mención.

---

Firma

Fecha: ...../...../....

## Asentimiento informado dirigido al adolescente

Estimado/a adolescente

Mi nombre es Cintya Campos Eusebio, soy estudiante del último año de la carrera de psicología de la universidad privada César Vallejo, Lima – Norte, y actualmente me encuentro realizando una investigación con el fin de obtener el título profesional de licenciada en psicología. El estudio lleva por título “Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020”. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de 25 minutos aproximadamente, por ello requiero de su valiosa participación de manera voluntaria.

De estar de acuerdo en participar de este estudio, debe completar sus datos y colocar su firma en la parte inferior de la hoja

La información que brinde será estrictamente para fines académicos y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a los cuestionarios se mantendrán en anonimato.

Atte. Cintya Campos Eusebio

Estudiante de la universidad César Vallejo

Yo.....  
identificado/a con N° DNI....., cel..... declaro haber  
sido informado/a de lo concerniente a esta investigación y acepto de manera voluntaria  
participar en la presente investigación, asimismo autorizo la recepción de mis datos  
para fines estrictamente académicos.

---

Firma

Fecha: ...../...../....

## Anexo 10. Resultados del piloto

**Tabla 9**

*Evidencias de validez de contenido a través de la V de Aiken del cuestionario de Percepción de Conflictos Interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36)*

	CLARIDAD								PERTINENCIA								RELEVANCIA								V de Aiken
	Jueces								Jueces								Jueces								
	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V				
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
26	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
27	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
28	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
29	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
30	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
31	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
32	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
33	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
34	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
35	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			
36	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00			

En la tabla, se presentan las puntuaciones otorgadas por los jueces para la validación de contenido, los ítems que conforman el instrumento fueron aceptados en base a los criterios de claridad, pertinencia y relevancia, mostrando un valor de 1.00, por consiguiente, Ecurra (1988), refiere que son aceptables los valores que muestren un valor mayor a 0.8.

**Tabla 10**

*Evidencias cualitativas de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos de la Escala de Conflictos Interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36)*

Ítem original	Juez1 Dr. Candela Ayllón Víctor E.	Juez 2 Dr. De la Cruz Valdiviano Carlos	Juez 3 Mg. Guzmán Robles Luis Alfredo	Juez 4 Mg. Del Pilar Cavero Rocío	Juez 5 Mg. Rodríguez Falla Rafael	Ítem revisado
1	-	-	-	-	-	Igual al original
2	-	-	-	-	-	Igual al original
3	-	-	-	-	-	Igual al original
4	-	-	-	-	-	Igual al original
5	-	-	-	-	-	Igual al original
6	-	-	-	-	-	Igual al original
7	-	-	-	-	-	Igual al original
8	-	-	-	-	-	Igual al original
9	-	-	-	-	-	Igual al original
10	-	-	-	-	-	Igual al original
11	-	-	-	-	-	Igual al original
12	-	-	-	-	-	Igual al original
13	-	-	-	-	-	Igual al original
14	-	-	-	-	-	Igual al original
15	-	-	-	-	-	Igual al original
16	-	-	-	-	-	Igual al original
17	-	-	-	-	-	Igual al original
18	-	-	-	-	-	Igual al original
19	-	-	-	-	-	Igual al original



Continuación de la tabla 10

20	-	-	-	-	-	Igual al original
21	-	-	-	-	-	Igual al original
22	-	-	-	-	-	Igual al original
23	-	-	-	-	-	Igual al original
24	-	-	-	-	-	Igual al original
25	-	-	-	-	-	Igual al original
26	-	-	-	-	-	Igual al original
27	-	-	-	-	-	Igual al original
28	-	-	-	-	-	Igual al original
29	-	-	-	-	-	Igual al original
30	-	-	-	-	-	Igual al original
31	-	-	-	-	-	Igual al original
32	-	-	-	-	-	Igual al original
33	-	-	-	-	-	Igual al original
34	-	-	-	-	-	Igual al original
35	-	-	-	-	-	Igual al original
36	-	-	-	-	-	Igual al original

Nota: Ninguno de los ítems presento sugerencias/observaciones por los jueces.

**Tabla 11**

*Evidencias de validez de contenido a través de la V de Aiken del cuestionario de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)*

	CLARIDAD							PERTINENCIA							RELEVANCIA							V de Aiken
	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
26	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
27	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
28	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
29	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
30	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
31	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
32	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
33	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
34	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
35	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
36	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00

En la tabla, se presentan las puntuaciones otorgadas por los jueces para la validación de contenido, los ítems que conforman el instrumento fueron aceptados en base a los criterios de claridad, pertinencia y relevancia, mostrando un valor de 1.00, por consiguiente, Ecurra (1988), refiere que son aceptables los valores que muestren un valor mayor a 0.8.

**Tabla 12**

*Evidencias cualitativas de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos de la Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)*

Ítem original	Juez1 Dr. Candela Ayllón Víctor E.	Juez 2 Dr. De la Cruz Valdiviano Carlos	Juez 3 Mg. Guzmán Robles Luis Alfredo	Juez 4 Mg. Del Pilar Cavero Rocío	Juez 5 Mg. Rodríguez Falla Rafael	Ítem revisado
1	-	-	-	-	-	Igual al original
2	-	-	-	-	-	Igual al original
3	-	-	-	-	-	Igual al original
4	-	-	-	-	-	Igual al original
5	-	-	-	-	-	Igual al original
6	-	-	-	-	-	Igual al original
7	-	-	-	-	-	Igual al original
8	-	-	-	-	-	Igual al original
9	-	-	-	-	-	Igual al original
10	-	-	-	-	-	Igual al original
11	-	-	-	-	-	Igual al original
12	-	-	-	-	-	Igual al original
13	-	-	-	-	-	Igual al original
14	-	-	-	-	-	Igual al original
15	-	-	-	-	-	Igual al original
16	-	-	-	-	-	Igual al original
17	-	-	-	-	-	Igual al original
18	-	-	-	-	-	Igual al original
19	-	-	-	-	-	Igual al original

Continuación de la tabla 12

20	-	-	-	-	-	Igual al original
21	-	-	-	-	-	Igual al original
22	-	-	-	-	-	Igual al original
23	-	-	-	-	-	Igual al original
24	-	-	-	-	-	Igual al original
25	-	-	-	-	-	Igual al original
26	-	-	-	-	-	Igual al original
27	-	-	-	-	-	Igual al original
28	-	-	-	-	-	Igual al original
29	-	-	-	-	-	Igual al original
30	-	-	-	-	-	Igual al original
31	-	-	-	-	-	Igual al original
32	-	-	-	-	-	Igual al original
33	-	-	-	-	-	Igual al original
34	-	-	-	-	-	Igual al original
35	-	-	-	-	-	Igual al original
36	-	-	-	-	-	Igual al original

Nota: Ninguno de los ítems presento sugerencias/observaciones por los jueces.

**Tabla 13**

*Análisis descriptivo de ítems de la Escala de Conflictos Interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36)*

	Frecuencias				M	DE	g <sup>1</sup>	g <sup>2</sup>	IHC	h <sup>2</sup>	ID	Aceptable
	Ítem	F	CV	V								
Propiedades de conflicto	1	17.2	20.7	62.1	1.45	.774	-.979	-.616	.669	.731	.000	Sí
	3	5.7	24.1	70.1	1.64	.590	-1.450	1.115	.713	.786	.000	Sí
	7	3.5	24.1	72.4	1.69	.535	-1.413	1.424	.422	.751	.001	Sí
	8	13.8	26.4	59.8	1.46	.728	-.967	-.450	.646	.644	.000	Sí
	9	9.2	18.4	72.4	1.63	.649	-1.354	1.142	.718	.776	.000	Sí
	11	23.0	23.0	54.0	1.31	.826	-.638	-1.235	.389	.759	.001	Sí
	14	4.6	21.8	73.6	1.69	.556	-1.432	1.171	.467	.654	.000	Sí
	15	12.3	21.8	65.5	1.53	.713	-1.188	.114	.709	.751	.000	Sí
	17	1.1	28.7	70.1	1.69	.490	-1.135	.689	.371	.790	.015	Sí
	21	16.1	21.8	62.1	1.46	.760	-1.002	-.521	.625	.731	.000	Sí
	23	10.4	49.4	40.2	1.30	.649	-.383	-.690	.556	.763	.000	Sí
	24	35.6	25.3	39.1	1.03	.869	-.067	-1.383	.530	.627	.000	Sí
	27	11.5	31.0	57.5	1.46	.696	-.914	-.398	.573	.662	.000	Sí
	28	11.5	23.0	65.5	1.54	.696	-1.208	.116	.791	.786	.000	Sí
	34	17.2	24.1	58.6	1.41	.771	-.873	-.757	.478	.757	.000	Sí
	35	10.3	25.3	64.4	1.54	.679	-1.177	.127	.518	.771	.000	Sí

Continuación de la tabla 13

Amenazas	4	1.0	32.3	66.7	1.67	.474	-.720	-1.418	.691	.752	.000	Sí
	5	2.3	13.8	83.9	1.82	.445	-1.432	1.201	.602	.694	.000	Sí
	10	1.1	32.3	66.7	1.66	.502	-.945	-.456	.419	.515	.000	Sí
	12	2.0	33.3	64.7	1.67	.474	-.720	-1.310	.621	.799	.000	Sí
	18	0.0	35.6	64.4	1.64	.482	-.611	-1.166	.621	.810	.000	Sí
	19	1.1	25.3	73.6	1.72	.475	-1.350	.639	.397	.850	.003	Sí
	25	2.3	18.4	79.3	1.77	.475	-1.251	1.128	.636	.811	.000	Sí
	26	1.1	29.9	69.0	1.68	.494	-1.070	-.161	.417	.772	.002	Sí
	31	42.5	23.0	34.5	.92	.879	.159	-1.301	.330	.571	.000	Sí
	32	17.2	26.4	56.3	1.39	.768	-.806	-.834	.472	.617	.000	Sí
	33	0.0	28.7	71.3	1.71	.455	-.956	-1.111	.582	.840	.000	Sí
Autoculpabilidad	36	1.1	19.5	79.3	1.78	.443	-1.391	1.276	.467	.729	.001	Sí
	2	12.6	59.8	27.6	1.15	.620	-.105	-.425	.825	.753	.000	Sí
	6	12.6	65.5	21.8	1.09	.583	-.208	-.132	.776	.695	.000	Sí
	13	11.5	72.4	16.1	1.05	.526	.158	.724	.890	.845	.000	Sí
	16	12.3	72.7	14.9	1.02	.528	.129	.732	.780	.694	.000	Sí
	20	11.5	67.8	20.7	1.09	.563	.327	.175	.789	.714	.000	Sí
	22	12.6	72.4	14.9	1.02	.528	.228	.732	.787	.705	.000	Sí
	29	11.5	56.3	32.2	1.21	.631	-.191	-.566	.754	.657	.000	Sí
	30	11.4	67.8	20.8	1.09	.563	.137	.175	.803	.729	.000	Sí

Nota: F= Falso; CV= Casi Verdad; V= Verdadero; M= Media; DE= Desviación Estándar;  $g^1$ = Coeficiente de asimetría de Fisher;  $g^2$ = Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC= Índice de Homogeneidad Corregida;  $h^2$ = Comunalidad; ID= Índice de Discriminación

En la tabla 13, se indica el análisis de los ítems en la escala de conflictos interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36), refiriendo un índice de homogeneidad corregida adecuado (IHC) en todos sus reactivos con sus dimensiones, lo que indicaría un valor adecuado, en general los IHC encontrados oscilaron entre el rango .330 a .890 (Hurtado, 2018).

**Tabla 14**

*Análisis descriptivo de ítems de la Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST)*

	Ítem	Frecuencias					M	DE	g <sup>1</sup>	g <sup>2</sup>	IHC	h <sup>2</sup>	id	Aceptable
		N	RV	AV	CF	S								
Focalización	1	2.6	2.3	20.7	53.2	21.2	2.97	.723	-.327	-.031	.622	.594	.000	Sí
	7	1.8	3.4	34.8	42.7	17.2	2.75	.781	.030	-.601	.610	.589	.000	Sí
	13	2.1	2.3	34.5	55.4	5.7	2.67	.623	-.219	.028	.527	.482	.000	Sí
	19	2.3	2.3	48.6	45.7	1.1	2.44	.543	-.188	-1.080	.478	.416	.000	Sí
	25	4.5	2.3	24.1	44.3	24.8	2.97	.769	-.254	-.498	.407	.419	.000	Sí
	31	2.4	2.3	32.2	49.9	13.8	2.77	.710	-.034	-.314	.543	.495	.000	Sí
Modificación del estado de ánimo	2	2.3	2.3	25.6	45.7	24.1	2.92	.781	-.157	-.662	.347	.777	.001	Sí
	8	1.4	3.4	58.4	34.5	2.3	2.36	.590	.408	.052	.419	.452	.000	Sí
	14	1.2	3.4	28.7	48.2	18.4	2.83	.766	-.172	-.370	.639	.680	.000	Sí
	20	3.1	2.3	9.2	49.8	35.6	3.22	.706	-.744	.797	.545	.528	.000	Sí
	26	1.4	1.1	6.9	36.8	53.8	3.46	.679	-1.108	.970	.560	.608	.000	Sí
	32	2.3	3.4	52.7	36.8	5.7	2.45	.660	.442	-.025	.304	.814	.001	Sí
Tolerancia	3	1.2	3.4	21.8	40.2	33.3	3.05	.834	-.457	-.547	.621	.574	.000	Sí
	9	3.7	5.7	43.1	37.9	11.5	2.55	.774	.208	-.400	.544	.466	.000	Sí
	15	2.4	3.4	14.9	43.6	35.6	3.14	.795	-.680	.065	.640	.587	.000	Sí
	21	2.4	2.3	11.5	42.4	41.4	3.25	.750	-.793	.333	.740	.709	.000	Sí
	27	1.8	3.4	12.6	49.9	32.2	3.13	.760	-.706	.466	.703	.662	.000	Sí
	33	0.0	2.3	31.0	54.0	11.5	2.76	.681	-.108	-.101	.454	.454	.000	Sí

Continuación de la tabla 14

Síntomas de abstinencia	4	1.1	3.4	16.1	52.9	26.4	3.00	.821	-.903	1.443	.682	.639	.000	Sí
	10	0.0	3.4	59.8	31.0	3.4	2.30	.701	-.283	1.180	.573	.499	.000	Sí
	16	0.0	2.3	43.7	43.7	6.9	2.48	.805	-.696	1.251	.691	.649	.000	Sí
	22	0.0	3.4	57.5	29.9	6.9	2.36	.762	-.063	1.359	.624	.558	.000	Sí
	28	0.0	3.4	18.4	58.6	17.2	2.85	.829	-1.092	1.229	.654	.604	.000	Sí
	34	1.1	5.7	49.4	37.9	5.7	2.41	.740	-.136	.663	.521	.429	.001	Sí
Conflicto	5	0.0	8.0	27.6	57.5	6.9	2.63	.733	-.563	.147	.659	.667	.000	Sí
	11	2.3	10.3	13.8	48.3	25.3	2.84	.999	-.888	.390	.712	.759	.000	Sí
	17	0.0	8.0	19.5	57.5	12.6	2.70	.878	-.956	1.116	.619	.623	.000	Sí
	23	1.1	14.9	49.4	27.6	6.9	2.24	.835	.130	.114	.489	.417	.000	Sí
	29	2.3	4.6	17.2	49.4	26.4	2.93	.912	-.990	1.293	.511	.481	.000	Sí
	35	46.0	16.1	26.4	5.7	5.7	1.09	1.216	.812	-.281	.340	.421	.000	Sí
Recaída	6	2.3	10.3	20.7	58.6	8.0	2.60	.869	-.961	.840	.623	.601	.000	Sí
	12	10.3	28.7	43.7	17.2	0.0	1.68	.883	-.250	-.583	.359	.911	.001	Sí
	18	3.4	5.7	13.8	50.6	26.4	2.91	.972	-1.134	1.384	.745	.731	.000	Sí
	24	2.3	8.0	12.6	44.8	32.2	2.97	.994	-1.022	.741	.688	.796	.000	Sí
	30	1.2	8.0	3.4	47.0	40.2	3.17	.918	-1.369	.904	.730	.740	.000	Sí
	36	1.5	3.4	9.2	34.5	51.4	3.33	.911	-1.152	1.234	.616	.620	.000	Sí

Nota: N= Nunca; RV= Raras Veces; AV= A Veces; CF= con frecuencia; S= siempre; M= media; DT= Desviación Estándar;  $g^1$ = Coeficiente de asimetría de Fisher;  $g^2$ = Coeficiente de curtosis de Fisher; IHC= Índice de Homogeneidad Corregida;  $h^2$ = Comunalidad; ID= Índice de Discriminación

En la tabla 14, se indica el análisis de los ítems en la escala de conflictos interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36), refiriendo un índice de homogeneidad corregida adecuado (IHC) en todos sus reactivos con sus dimensiones, lo que indicaría un valor adecuado, en general los IHC encontrados oscilaron entre el rango .304 a .745 (Hurtado, 2018).



**Tabla 15**

*Análisis de fiabilidad de la Escala de Conflictos Interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36) de manera general y por dimensiones*

Coeficientes	D1	D2	D3	Total
Alfa de Cronbach	.879	.789	,851	,827
Omega de McDonald	.887	.813	,854	,866

Como se puede observar en la tabla, se realizó la confiabilidad por consistencia interna mediante los coeficientes Alfa de Cronbach y Omega de McDonald, donde se obtuvieron coeficientes que oscilaron entre ,789 y ,887. De modo que el instrumento posee una confiabilidad aceptable, puesto que posee una excelente confiabilidad (George y Mallery, 2003).

**Tabla 16**

*Análisis de fiabilidad de la escala HAMM-1ST general y por dimensiones*

Coeficientes	D1	D2	D3	D4	D5	D6	Total
Alfa de Cronbach	,787	,846	,898	,832	,775	,859	,971
Omega de McDonald	,804	,852	,900	,836	,813	,874	,972

Tal como se observa en la tabla, la confiabilidad de los coeficientes Alfa de Cronbach y Omega de McDonald oscila entre ,971 y ,972. Por consiguiente, el instrumento posee una confiabilidad aceptable (George y Mallery, 2003)

**Tabla 17**

*Análisis de validez de constructo mediante la correlación ítem – test de la Escala de Conflictos Interparentales desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36)*

Propiedades de conflicto		Amenazas		Autoculpabilidad	
ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test
1	,498	4	,507	2	,537
3	,304	5	,423	6	,548
7	,322	10	,446	13	,682
8	,370	12	,543	16	,686
9	,483	18	,561	20	,469
11	,366	19	,367	22	,524
14	,369	25	,578	29	,672
15	,535	26	,523	30	,613
17	,369	31	,380		
21	,354	32	,476		
23	,406	33	,423		
		36	,586		

En la tabla, se aprecia que los reactivos obtuvieron una correlación ítem – test, superior a .25, lo cual demuestra estadísticamente que son aceptables (Kline, 1986).

**Tabla 18**

*Análisis de validez de constructo mediante la correlación ítem – test de la escala HAMM-1ST*

Focalización		Modificación del estado de ánimo		Tolerancia		Síntomas de abstinencia		Conflicto		Recaída	
ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test	ítem	Correlación ítem-test
1	,540	2	,534	3	,653	4	,739	5	,691	6	,651
7	,624	8	,583	9	,660	10	,512	11	,739	12	,452
13	,697	14	,804	15	,788	16	,635	17	,660	18	,788
19	,304	20	,552	21	,814	22	,597	23	,485	24	,757
25	,501	26	,709	27	,804	28	,679	29	,608	30	,762
31	,627	32	,610	33	,639	34	,475	35	,328	36	,745

En la tabla, se aprecia que los reactivos obtuvieron una correlación ítem – test, superior a .25, por ello, se demuestra estadísticamente que son aceptables (Kline, 1986).

## Anexo 11. Criterio de jueces

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO** ESCALA DE CONFLICTO INTERPRETAL DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS HIJOS (CPI-36)

Observaciones: NINGUNA → SUGERENCIAS / los que sugiere

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable ☐ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador Dr.: CANDELA AYLLON, VICTOR EDUARDO

DNI: 15382082

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD COMPLEUTARIA DE MADRID	DOCTOR (SUFICIENCIA INVESTIGADA)	1994-1999
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV - LIMA	DOC. PRINCIPAL	LIMA	2002 - 2018	DOCENTE INVESTIGACION PRE-POST
02	UCV - LIMA	DOCENTE	LIMA	2014 - Presente	DOCENTE INVESTIGACION
03					

Referencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
 Referencia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.  
 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
 Bala: Su fuerza, se refiere a la fuerza cuando los ítems puntuados son suficientes para medir la dimensión.

  
 Dr. Victor E. Candela Ayllon  
 Psicólogo  
 C.P.S. 2023

08 de mayo del 2020

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO** ADICION A LOS VIDEOJUEGOS (HAHH-10) 1

Observaciones: NINGUNA → SUGERENCIAS / los que sugiere

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable ☐ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador Dr.: CANDELA AYLLON, VICTOR EDUARDO

DNI: 15382082

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD COMPLEUTARIA DE MADRID	DOCTOR (SUFICIENCIA INVESTIGADA)	1994-1999
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV - LIMA	DOC. PRINCIPAL	LIMA	2002 - 2018	DOCENTE INVESTIGACION PRE-POST
02	UCV - LIMA	DOCENTE	LIMA	2014 - Presente	DOCENTE INVESTIGACION
03					

Referencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
 Referencia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.  
 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
 Bala: Su fuerza, se refiere a la fuerza cuando los ítems puntuados son suficientes para medir la dimensión.

  
 Dr. Victor E. Candela Ayllon  
 Psicólogo  
 C.P.S. 2023

08 de mayo del 2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de conflicto interparental desde la perspectiva de los hijos (CPI-36).

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ☒ ]      Aplicable después de corregir [ ☐ ]      No aplicable [ ☐ ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: De La Cruz Valdiviano, Carlos Bacilio

06873136

DNI: .....

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad nacional Federico Villarreal (UNFV)	Psicología Clínica (licenciatura y maestría)	8 años
02	UCV	Diplomado en Investigación científica	9 meses (Marzo-Noviembre 2012)

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV	Psicólogo asistencial	Av. Colonial 450	1991-2019	Jefe del Servicio Psicológico
02	UNFV y UCV	Docente de investigación	Av. Colonial 450	2005 al 2020	Docente de pre y posgrado
03					

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

8 de junio del 2020

  
Dr. Carlos De La Cruz Valdiviano  
PSICÓLOGO CLÍNICO  
C. P. R. 4064

Ac  
Ve



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST).  
Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ☒ ]      Aplicable después de corregir [ ☐ ]      No aplicable [ ☐ ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: De La Cruz Valdiviano, Carlos Bacilio

06873136

DNI: .....

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad nacional Federico Villarreal (UNFV)	Psicología Clínica (licenciatura y maestría)	8 años
02	UCV	Diplomado en Investigación científica	9 meses (Marzo-Noviembre 2012)

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNFV	Psicólogo asistencial	Av. Colonial 450	1991-2019	Jefe del Servicio Psicológico
02	UNFV y UCV	Docente de investigación	Av. Colonial 450	2005 al 2020	Docente de pre y posgrado
03					

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

8 de junio del 2020

  
Dr. Carlos De La Cruz Valdiviano  
PSICÓLOGO CLÍNICO  
C. P. R. 4064

Ac  
Ve

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de conflicto interparental desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36).**
**Observaciones:** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable** [x]        **Aplicable después de corregir** [ ]        **No aplicable** [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Luis Alfredo Guzmán Robles**
**DNI: 09585820**
**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLAREAL	PSICOLOGO CLINICO	1987 - 1993
02			

**Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

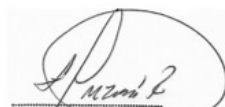
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DTP	TRUJILLO	2013 A LA FECHA	DOCENTE INVESTIGADOR
02	UCSUR	DTP	LIMA	2018 A LA FECHA	DOCENTE INVESTIGADOR
03	U AUTONOMA	DTP	LIMA	2018 A LA FECHA	DOCENTE INVESTIGADOR

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

\*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
Mg. Luis Alfredo Guzmán Robles  
Psicólogo  
C.P.S.P 24979

**10 de junio del 2020**
**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST).**
**Observaciones:** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable** [x]        **Aplicable después de corregir** [ ]        **No aplicable** [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Luis Alfredo Guzmán Robles**
**DNI: 09585820**
**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLAREAL	PSICOLOGO CLINICO	1987 - 1993
02			

**Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**


	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DTP	TRUJILLO	2013 A LA FECHA	DOCENTE INVESTIGADOR
02	UCSUR	DTP	LIMA	2018 A LA FECHA	DOCENTE INVESTIGADOR
03	U AUTONOMA	DTP	LIMA	2018 A LA FECHA	DOCENTE INVESTIGADOR

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

\*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
Mg. Luis Alfredo Guzmán Robles  
Psicólogo  
C.P.S.P 24979

**10 de junio del 2020**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de conflicto interparental desde la perspectiva de los hijos (CPC-36).**

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Rocío del Pilar Cervero Reap  
DNI: 10628098 COLEGIATURA: 11592

**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA	1996-2002
02	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD	2005-2007
03	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DOCENCIA UNIVERSITARIA	2010-2012

**Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	ADM	PUEBLO LIBRE	2013-2018	Coordinadora de Escuela de Psicología
02	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DTP	VILLA EL SALVADOR	2018	Docente de MIC
03	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	DTP	PUEBLO LIBRE	2018-2019	Docente de la Escuela de Psicología
04	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTC	LOS OLIVOS	2018-2020	Coordinadora de Practicas Pre profesionales

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

\*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
Rocío del Pilar Cervero Reap  
PSICOLOGA  
CIP-11592

11 de Junio del 2020.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST).**

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Rocío del Pilar Cervero Reap  
DNI: 10628098 COLEGIATURA: 11592

**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA	1996-2002
02	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD	2005-2007
03	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DOCENCIA UNIVERSITARIA	2010-2012

**Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

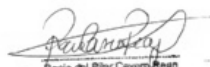
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	ADM	PUEBLO LIBRE	2013-2018	Coordinadora de Escuela de Psicología
02	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DTP	VILLA EL SALVADOR	2018	Docente de MIC
03	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	DTP	PUEBLO LIBRE	2018-2019	Docente de la Escuela de Psicología
04	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTC	LOS OLIVOS	2018-2020	Coordinadora de Practicas Pre profesionales

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

\*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
Rocío del Pilar Cervero Reap  
PSICOLOGA  
CIP-11592

11 de Junio del 2020.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de conflicto interparental desde la perspectiva de los hijos (CPIC-36).**

**Observaciones:**

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable [X] ☐ Aplicable después de corregir [ ] ☐ No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Rafael Rodríguez

Falla.....

DNI:.....09951176.....

**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Oficina de las Naciones Unidas	Especialista en el tratamiento de las Adicciones	2009
02			

**Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Human Gold Visión	Director	Lima	2007 - 2020	Dirección a Nivel Nacional
02	DEVIDA	Consultor Especializado	Lima	2013 -2020	Capacitador
03	ULADECH	Docente	Lima	2018-2020	Docente e Investigador

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Rafael Rodríguez Falla  
PSICÓLOGO  
C.P. P. 6890

13 de Junio del 2020.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Escala de Adicción a los videojuegos (HAMM-1ST).**

**Observaciones:**

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable [X] ☐ Aplicable después de corregir [ ] ☐ No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Rafael Rodríguez

Falla.....

DNI:.....09951176.....

**Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Oficina de las Naciones Unidas	Especialista en el tratamiento de las Adicciones	2009
02			

**Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)**


	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Human Gold Visión	Director	Lima	2007 - 2020	Dirección a Nivel Nacional
02	DEVIDA	Consultor Especializado	Lima	2013 -2020	Capacitador
03	ULADECH	Docente	Lima	2018-2020	Docente e Investigador

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Rafael Rodríguez Falla  
PSICÓLOGO  
C.P. P. 6890

13 de Junio del 2020.